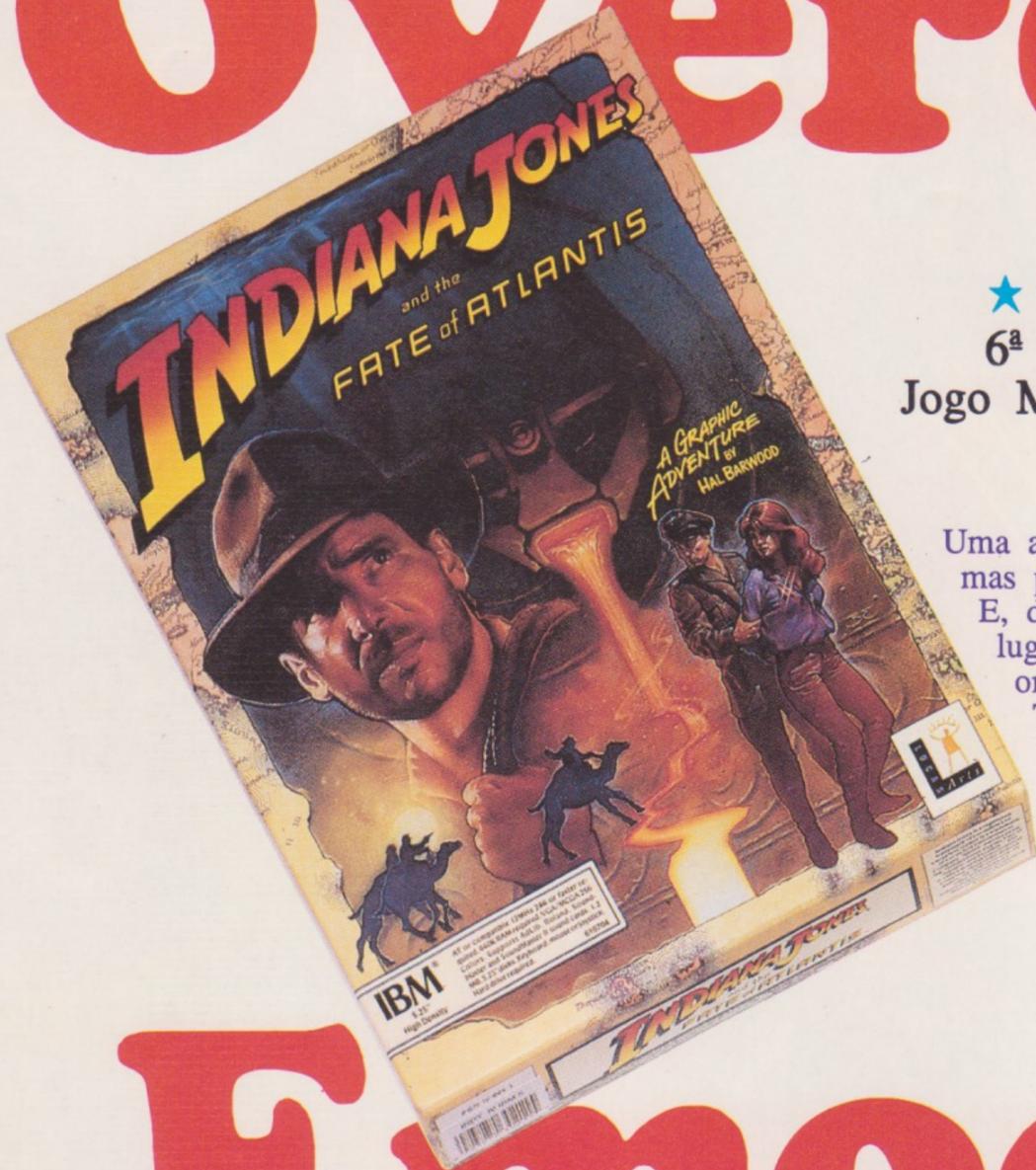
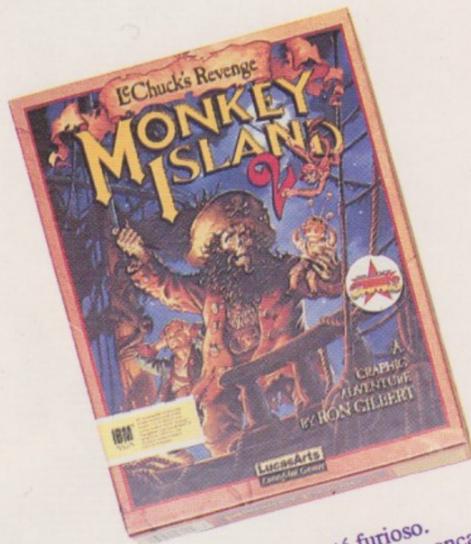
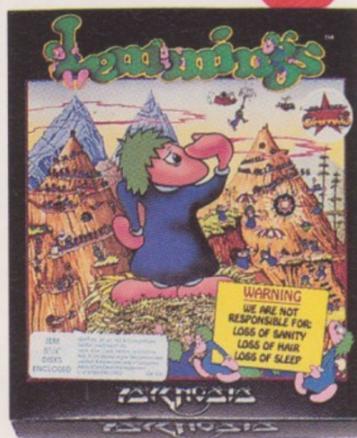
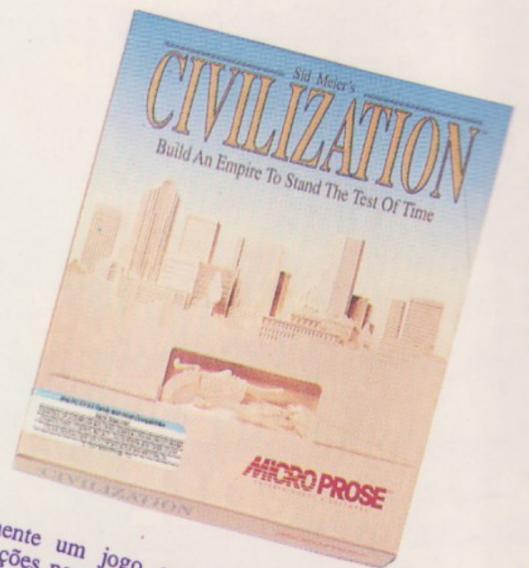
AGORA, QUINZENAL
AÇÃO GAMES
3451-ED.17-CR$10.800,00
TURTLES IV
EXPLOSÃO DE MOVIMENTOS NO SUPER NES
CHUCK ROCK (Mega)
O CAMPEÃO DAS BARRIGADAS
INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS (PC)
SONIC: O TRUQUE DAS MIL FACES PARA CONSOLE JAPONÊS
DEBULHAMOS (Mega) TERMINATOR
CONFIRA
OS VENCEDORES DO CAMPEONATO
JUNTOU, TROCOU
UMA REVISTA

Overdose de Emoções

Uma antigüidade, para uns pode ser apenas um peso de papel, mas para Indiana Jones é a chave para uma civilização perdida. E, de novo ele está lutando contra os nazistas, viajando para lugares como Creta, África, pois desta vez o segredo do oricalcum, a fonte de energia de Atlântida, está em jogo. Três modos de explorar mais de 200 locais, em imagens de 256 cores VGA, com técnicas avançadas de animação e escala de personagens, trilha sonora, e muito mais.

LeChuck está de volta, e está furioso. Ele quer beber seu sangue como vingança! Derrote LeChuck e ache o Big Whoop, o lendário tesouro pirata, percorrendo locais exóticos, castelos sombrios, conhecendo pessoas estranhas. Tudo isto com imagens VGA e um som de reggae legal.

Estas criaturas têm uma compulsão suicida! Você precisará usar sua inteligência e habilidade, além de muita, muita loucura, para salvá-los nos 100 níveis de dificuldade (no nível 50 você pensará em seu próprio suicídio). Desaconselhado para casados, noivos, namorados, etc.

Finalmente um jogo que está à sua altura. Crie civilizações para durar. Descubra novas tecnologias, construa maravilhas do mundo, determine o destino de seu povo. Vá além de onde Alexandre e Napoleão jamais sonharam ir. Um jogo imcomparável, onde você é apenas ... Deus!

Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza - R2-V2 881-0653 -- RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping -- CURITIBA (041): CWM 242-1999 -- PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 -- BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774-- BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144

ENTRE NESSA JOGADA COM

REVISTA
AÇÃO GAMES

VOCÊ SEMPRE SAI GANHANDO!

PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista AÇÃO GAMES que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de AÇÃO GAMES. Você só pode fazer a troca pelas edições do mês de outubro.

AGORA QUINZENAL

Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 18 e 19. Não perca esta super-promoção. Em outubro, você vai faturar uma AÇÃO GAMES grátis!

REVISTA AÇÃO GAMES — EDITORA AZUL

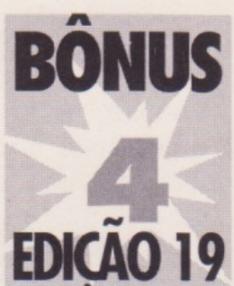
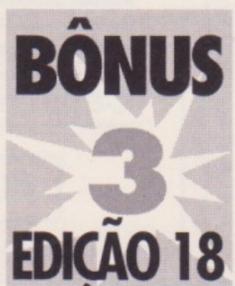
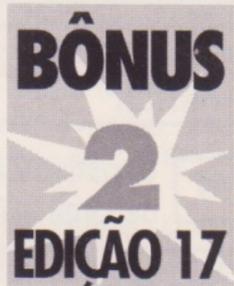
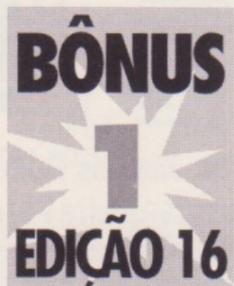
NOME: ______________________ IDADE: ________

ENDEREÇO: ______________________

CEP: ____________ CIDADE: ______________ ESTADO: ________

MARCA DO SEU VIDEOGAME: ______________________

COLE SEUS SELOS AQUI (OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM)

BÔNUS 1	BÔNUS 2	BÔNUS 3	BÔNUS 4
EDIÇÃO 16	EDIÇÃO 17	EDIÇÃO 18	EDIÇÃO 19

ESTE CUPOM TOTALMENTE PREENCHIDO, COM SEUS SELOS E DADOS PESSOAIS, DÁ DIREITO A TROCA POR APENAS UMA DAS EDIÇÕES (20 OU 21).

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 06/11/92
IMPORTANTE: A TROCA DE CUPONS É VÁLIDA SOMENTE PELAS EDIÇÕES 20 OU 21, EM BANCAS DURANTE O MÊS DE OUTUBRO.

ATENÇÃO: O PRAZO DESTA PROMOÇÃO FOI PRORROGADO DE 30/10 PARA 06/11. PORTANTO, COMECE A COLAR OS SEUS SELOS NO CUPOM DESTA EDIÇÃO (INCLUSIVE O 1º SELO - BONUS 1 - QUE SAIU NA CAPA DA EDIÇÃO 16.

START

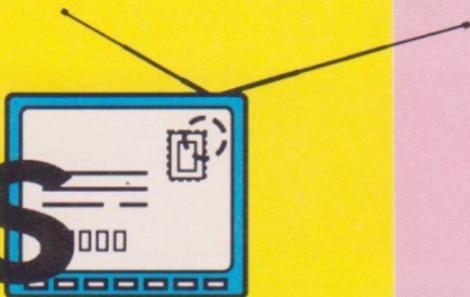
SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER

GAME GEAR · PC

ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

AGRADOU Vocês realmente detonaram na última edição. A matéria sobre a Feira de Chicago deixou toda a concorrência pra trás. A matéria do *Street Fighter 2* também está radical. Gosto do jeito como vocês escrevem, explicando tudo muito bem. Estão de parabéns.

DARIUS ROOS
São Paulo, SP

Estou escrevendo apenas para dar meus parabéns pela ótima revista.

EDUARDO M. PERES
Ribeirão Preto, SP

Ainda estamos limpando a chuva de confetes que nossos queridos leitores despejaram na redação. Foram vários telefonemas e cartas com elogios à nossa última edição. Obrigado, obrigado. Nossos esforços são para que vocês tenham uma revista cada vez melhor.

TROCA DE CDs Na edição 13 vocês explicaram que o CDI da Philips seria compatível com o Super NES. Eu tenho um CD da Philips e gostaria de saber o que aconteceria se eu o acoplasse ao meu Super Famicom.

RAFAEL F. BORTOLINI
Porto Alegre, RS

O CDI da Philips é um aparelho diferente dos Compact Disc Players que as pessoas têm em casa. Enquanto estes só servem para tocar música, o CDI tem a capacidade de "tocar" discos que armazenam jogos. Sacou a diferença? Se você juntar estes dois aparelhos, não vai acontecer nada.

LIGADÃO Quantas horas o Mega pode ficar ligado por dia?

ALEXANDRE ALBUQUERQUE
Itajaí, SC

Os consoles de videogame foram desenvolvidos para durar muito tempo, mesmo que fiquem ligados o dia inteiro. Quem não agüenta ficar ligadão o dia inteiro é o jogador. Videogame em excesso pode causar problemas na vista, no mínimo.

MAGIC DRIVE Como funciona aquele aparelho que copia cartuchos de Mega Drive para disquetes de computador? Como este disquete deve ser usado depois para que possamos jogar o que está gravado nele?

LUCIANO P. ROSAS
São Paulo, SP

Este aparelho de que você fala é o Magic Drive, fabricado em Taiwan. Trata-se de um acessório acoplável ao Mega Drive através do bocal para os cartuchos. Ele copia os programas dos jogos em disquetes de computador. Depois de gravados, estes disquetes podem ser usados pelo próprio aparelho para fazer "passar" os games. Mas este aparelho tem um problema muito sério: ele é totalmente ilegal. Como já explicamos outras vezes, todo o tipo de pirataria ou copiagem de jogos é proibida por lei no mundo inteiro (menos em Taiwan). Enquanto os direitos das empresas que produzem games forem respeitados, elas terão o retorno de seus investimentos no desenvolvimento de jogos. E, assim, poderão fazer coisas cada vez mais chocantes.

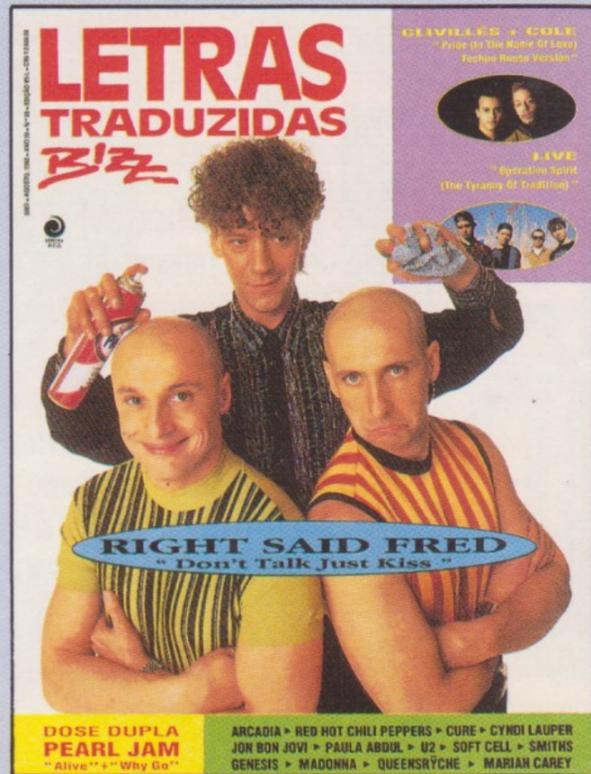
ADAPTADOR Qual o nome do adaptador que faz os cartuchos de Super NES entrarem no Super Famicom? Como faço para comprá-lo?

RENATO F. FRANCIOSA
Itapira, SP

Anote aí: é o adaptador Tecnogames 2 em 1, vendido pela empresa Tecnofax. Ligue (011) 222-1471 e peça o seu pelo reembolso postal. Em julho, o preço do adaptador era de 73 mil cruzeiros.

NINTENDO Quando a Nintendo entrará oficialmente no Brasil? Quando será lançado o Super Game Boy nos EUA?

JOSÉ DE A. MOREIRA FILHO
Belém, PA

A chegada da Nintendo ao Brasil ainda não tem uma data confirmada. A Sharp, que até há algumas semanas era a empresa mais cotada para o negócio, está definitivamente fora do páreo. O que está rolando agora é que as empresas Estrela e Gradiente serão as parceiras da fabricante no país. Assim que as notícias forem oficiais, falaremos mais sobre o assunto. Quanto ao lançamento do Game Boy com tela colorida, também não há qualquer confirmação.

TOKI GOING APE SPIT (Mega)

Como faço para eliminar o último chefe?

LEONARDO C. HYPPOLITO
Rio de Janeiro, RJ

Primeiro, você atira na capa do mago. Depois que ele a perde, mire o coração. O outro problema a que você se refere em sua carta é o famoso tilt.

CHOPFLITER (Master)

Não consigo passar da terceira fase. O que fazer?

GUSTAVO C. OLIVEIRA
Malaí, RJ

Experimente voar abaixo da linha do radar. Pelo menos os inimigos terrestres não o acertarão.

SONIC/ALTERED BEAST/MOONWALKER (Mega)

Tem alguma passagem secreta no *Sonic*? Como selecionar personagens no *Altered Beast*? Como obter mais vidas no *Moonwalker*?

MILTON G. S. JÚNIOR
Piranhas, AL

Sonic é lotado de passagens secretas. Faça o seguinte: selecione fases com os comandos ↑, ↓, ←, →, A e Start durante a música da tela de apresentação. Assim você pode fuçar bem cada fase. Para a escolha do personagem em Altered Beast, faça A, B, C, ←, ↑ e Start durante a tela de apresentação. No Moonwalker, a única dica disponível é daquelas que envolvem a troca de cartuchos com o aparelho ligado — e, você sabe, este procedimento pode danificar cartucho e console. Se assim mesmo estiver a fim de arriscar, anote aí: pegue um cartucho Space Harrier 2, coloque no console e espere aparecer a tela de apresentação. Em seguida, com o Mega ainda ligado, troque o cartucho pelo Moonwalker. Aperte o Reset e você ganhará a esperada invencibilidade.

CASTLEVANIA - THE ADVENTURE (Game Boy)

Preciso de uma manha para ganhar mais vidas.

EDUARDO I. PEDRO
Cravinhos, SP

Na fase 1, pegue a primeira vela e ela lhe dará uma vida. Fazendo isso, você ganhará outra vida ao pegar a 11.ª vela. Em seguida, mate-se e retorne ao começo do jogo. Repetindo esta operação várias vezes, você vai acumulando vidas.

FINAL FIGHT/F-ZERO (Super NES)

Como passar pelo policial do *Final Fight*? Também não consigo sair da pista White Land do *F-Zero*.

VINÍCIUS M. SOUZA
Blumenau, SC

Aproxime-se da tela do policial andando bem devagar, até que a barra de energia dele apareça. Com isso, não virá ninguém mais, além do policial, pra brigar com você. Na White Land é preciso colocar o Direcional para baixo durante o salto.

QUACK SHOT (Mega)

Como passar pelo fantasma que se multiplica?

FERNANDO GRUBER
Toledo, PR

O fantasma se multiplica logo após fazer aquela cara de safado. Espere que ele volte ao normal e pule rapidamente para a plataforma mais alta, com a ajuda dos desentupidores de pia.

FINAL FIGHT (Arcades)

Qual é o comando para dar joelhadas? Como se faz para passar pelo primeiro inimigo?

LUCIANO GORGOGNONI
Uberlândia, MG

Você tem de grudar no cara, apertar o botão de socos, e o golpe que vai sair é a joelhada. Aliás, este é o golpe mais eficiente contra o referido inimigo.

UM GOSTA DE CARREGAR PEDRA, O OUTRO DE BATER EM SOLDADO. VOCÊ PRECISA LEVÁ-LOS PRA CASA.

CUIDADO! ARMADILHAS NAS CATACUMBAS.

CATAPOW! MENOS UM SOLDADO NO CAMINHO.

E AGORA, SALVAR PANORAMIX DEBAIXO DO NARIZ DO IMPERADOR ROMANO.

FINALMENTE A GRANDE RECOMPENSA: UM BANQUETE GAULÊS DE JAVALI.

CHEGOU O CARTUCHO DO ASTERIX PARA O MASTER SYSTEM. ELES SÃO BÁRBAROS. PARA SER MAIS PRECISO, GAULESES. ELES VÊM DE MAIS DE 2000 ANOS ATRÁS PARA ACABAR COM A VIDA PACATA QUE VOCÊ ESTÁ LEVANDO. ELES SÃO ASTERIX E OBELIX, OS MAIORES HERÓIS DOS QUADRINHOS EUROPEUS. SE VOCÊ NUNCA OUVIU FALAR DELES, PERGUNTE PRO SEU PAI COMO ELES SÃO BONS DE BRIGA. SÓ QUE AGORA ELES PRECISAM DA SUA AJUDA PARA RESGATAR PANORAMIX, O DRUÍDA QUE PREPARA A POÇÃO MÁGICA, SEGREDO DA FORÇA FENOMENAL DOS GAULESES. PARA ISSO ELES TÊM QUE ATRAVESSAR O MUNDO DA ANTIGÜIDADE COM SEUS INCRÍVEIS PERIGOS E CHEGAR A ROMA, ENFRENTANDO OS PODEROSOS SOLDADOS ROMANOS EM CASA. E VOCÊ AINDA ESCOLHE, NO INÍCIO DE CADA NOVA FASE, SE QUER SER ASTERIX OU OBELIX, MUDANDO O CENÁRIO DO JOGO. LEVE ESSES DOIS ENCRENQUEIROS PARA CASA. ELES PROMETEM NÃO SE COMPORTAR.

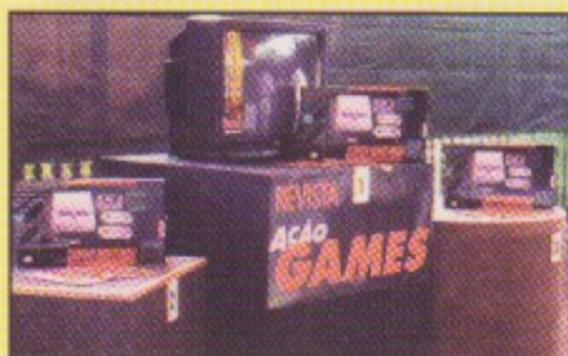
FOX

Master System®

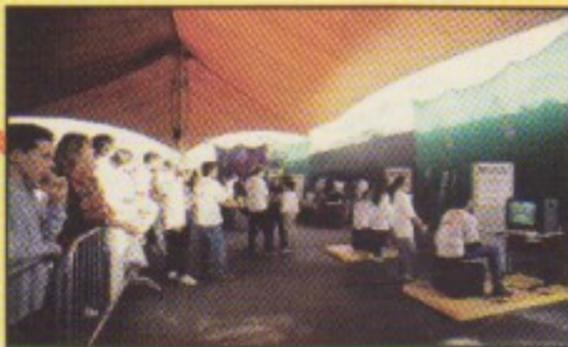
VENCEDORES DO 1º CAMP

O ENCONTRO

O campeão é CLÁUDIO TOMÉ DOS SANTOS, um paulista de 16 anos.

O maior parque de diversões da América Latina — o Playcenter, em São Paulo — ganhou uma atração muito especial nos dias 25 e 26 de julho. Foi a final do 1º Campeonato Brasileiro de Videogame, promovido pela revista AÇÃO GAMES com o apoio da locadora **Progames**, do **Playcenter** e da **Varig**. Depois de uma verdadeira maratona, em que os participantes provaram suas habilidades nos quatro sistemas — Super NES, Nintendo, Mega Drive e Master System — chegou-se ao grande campeão: o paulista Cláudio Tomé dos Santos, de 16 anos. Como ganhador do primeiro prêmio, ele faturou uma TV em cores de 29 polegadas e um videogame Super NES. Em segundo lugar ficou Luiz Reginaldo Fleury Curado, 15 anos, de Goiânia, e a terceira colocação foi para Marcelo Almeida Castanheira, 15 anos, de Brasília O prêmio para o 2º e 3º lugares foi um videogame Super NES.

Os prêmios foram uma TV 29 polegadas e três Super NES

O primeiro campeonato

Foi a primeira vez que se organizou um campeonato brasileiro de videogames. Lançado em maio, na edição de aniversário da AÇÃO GAMES, o torneio recebeu a participação de pessoas de todo o País. Na primeira etapa, os participantes enviaram cartas com seu melhor recorde para os jogos *F-Zero*/ pista Mute City 1, na categoria Super NES; *Truxton*, na categoria Mega Drive; *Space Harrier*, na categoria Master System; e *Bart Simpson vs. Space Mutants*, na categoria Nintendo. Terminado o prazo para o envio de cartas — dia 6 de julho — os organizadores do concurso definiram os 12 finalistas.

A competição agitou o fim de semana no Playcenter

Com torcida e tudo

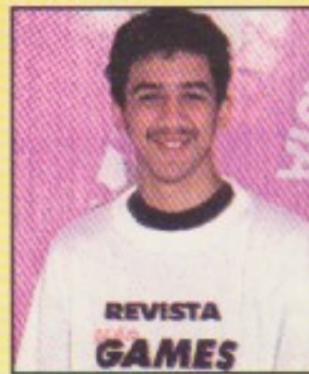
Os participantes da final foram trazidos de avião para São Paulo e hospedados em hotel com todas as despesas pagas. No sábado, eles foram ao Playcenter para treinar nos quatro jogos escolhidos para a final: *Super Adventure Island*, Super NES; *Toki Going Ape Spit*, Mega; *Strider*, Master; *e Monster in My Pocket*, Nintendo. Estes jogos foram escolhidos por terem critérios de pontuação semelhantes, e seus nomes só foram divulgados no momento do treino. O palco da disputa foi montado numa área ao lado do setor de arcades do parque. Uma animada turma de torcedores, incluindo os pais, amigos e parentes dos jogadores, acompanhou a longa disputa ponto a ponto.

Os participantes jogaram em todos os videogames

Uma verdadeira maratona

Organizados em grupos de quatro participantes, os finalistas se revezaram para jogar 15 minutos em cada videogame. Os pontos obtidos pelos jogadores nesta eliminatória foram somados, classificando Cláudio Tomé dos Santos, Luiz Curado, Renato Prado e Marcelo Castanheira.

De virada

Na última e decisiva bateria, os quatro finalistas afiaram os dedos e jogaram mais 10 minutos em cada videogame. Era tudo ou nada, e os garotos jogaram ainda melhor que na rodada anterior. E, numa virada emocionante, Cláudio Tomé — justamente o lanterninha do grupo — arrasou nos jogos de Super NES e Nintendo, garantindo o primeiro lugar. Numa atitude digna dos bons esportistas, todos os demais participantes vibraram com a vitória de Cláudio, que daquele dia em diante passou a ser o Primeiro Campeão Brasileiro de Videogame.

Primeiro lugar:
Cláudio Tomé dos Santos
São Paulo, SP
16 anos
Etapa Classificatória: 1'59"50 (Super NES)
Etapa Eliminatória: 165.590
Finalíssima: 188.295

Quem pensa que Cláudio passou horas martelando o joystick para tornar-se o campeão brasileiro está muito enganado. "Jogava apenas quando tinha chance, numa locadora ou na casa de amigos", diz o campeão. Garoto esforçado, Cláudio teve pouco tempo para treinar — além de estudar, ele ainda trabalha. Mas isso não impediu que ele fizesse bonito na grande final, somando 188.295 pontos na bateria decisiva. Durante todo o tempo, Cláudio foi um jogador quieto e concentrado. Não cantou vitória antes do tempo, nem botou banca. Mostrou uma grande habilidade no manejo dos videogames e acabou recebendo o reconhecimento de todos os outros participantes, que o aplaudiram com entusiasmo. Afinal, quem consegue ser campeão com tão pouco treino só pode ser mesmo fera.

DOS FERAS

Segundo lugar
Luiz Reginaldo Almeida Fleury Curado
Goiânia , GO
15 anos
Etapa Classificatória: 99.986.080 (Master)
Etapa Eliminatória: 206.040
Finalíssima: 183.890

Luiz tem um Mega Drive e um Super NES, mas resolveu concorrer na categoria Master System por achar o jogo mais fácil. "Depois descobri que, se você não acabar logo com o chefe da fase 9, pode ganhar um montão de pontos", ensina. Luiz foi o jogador que mais pontos fez na primeira etapa da final.

Terceiro lugar
Marcelo Castanheira
Brasília, DF
15 anos
Etapa Classificatória: 99.998.150 (Master)
Etapa Eliminatória: 171.180
Finalíssima: 168.775

Para Marcelo, o campeonato era a chance de recuperar seu videogame. Há três meses, ladrões invadiram sua casa e levaram seu Mega Drive, junto com outros aparelhos eletrônicos da família. "Emprestei o Master de um amigo e fui à luta". Participou, ganhou e levou um Super NES para casa.

Da esquerda para a direita - 1. Luciano - 2. Sóstenes - 3. José Roberto - 4. Sidney - 5. Renato - 6. Luiz Reginaldo - 7. Cláudio Aguiar - 8. Marcelo - 9. Otaviano - 10. Cláudio Tomé - 11. Sérgio

4º Renato Carlos do Prado
Arujá, SP, 15 anos
Etapa Classificatória: 1'59"47 (Super NES)
Etapa Eliminatória: 169.820

5º Luciano A. Fleury Curado
Goiânia, GO, 13 anos
Etapa Classificatória: 99.999.420 (Master)
Etapa Eliminatória: 161.795

6º José Otaviano da Mota Silveira
Amaragi, PE, 22 anos
Etapa Classificatória: 9.145.860 (Nintendo)
Etapa Eliminatória: 157.635

7º Sidnei Lima Luna
São Paulo, SP, 21 anos
Etapa Classificatória: 6.534.590 (Mega Drive)
Etapa Eliminatória: 156.155

8º Sérgio Natário Coimbra
Rio de Janeiro, RJ, 15 anos (Mega Drive)
Etapa Classificatória: 6.326.410
Etapa Eliminatória: 148.730

9º Sóstenes Marinho Oliveira
Caruaru, PE, 16 anos
Etapa Classificatória: 9.999.999 (Nintendo)
Etapa Eliminatória: 143.550

10º Cláudio de Souza Aguiar
Recife, PE, 13 anos
Etapa Classificatória: 17.271.850 (Mega Drive)
Etapa Eliminatória: 139.315

11º José Roberto Araújo de Assis
Sta. Cruz do Capibaribe , PE, 17 anos
Etapa Classificatória: 9.971.310 (Nintendo)
Etapa Eliminatória: 125.915

12º Christian Thomas Krelling
São Paulo , SP, 16 anos
Etapa Classificatória: 1'59"44 (Super NES)
Etapa Eliminatória: não participou

TERMINATOR™

Los Angeles, 2029. O SkyNet, supercomputador criado com objetivos de paz, adquire inteligência própria e deflagra uma Guerra Mundial. Esta máquina poderosa criou exterminadores com a missão de destruir por completo a raça humana. Tudo andava bem para os novos "donos do mundo". Até que John Connor decidiu enfrentar os exterminadores.

Sabendo disso, um destes robôs da morte é mandado de volta para 1984 . Missão: matar a mãe de John, Sarah. Com isso, John não nasceria e não haveria resistência humana. Se você viu o primeiro filme da série, sabe a história. Se ainda não tiver assistido, corra até a locadora mais próxima e entre no clima.

Preste bem atenção nesse cara. Ele vai infernizá-lo durante todo o jogo

Defendendo o mundo

Neste superaguardado game da Virgin, você é Kyle Reese. Sua primeira missão é destruir o quartel-general dos exterminadores, o SkyNet Lab. A etapa seguinte rola em Los Angeles, ano de 1984. É na cidade dos anjos que você enfrentará os exterminadores. Mas com um pequeno detalhe...

Armas do presente

Você não pode transportar as ultramodernas máquinas do futuro para lutar no presente. Ou seja: a sua tarefa torna-se mais difícil ainda! Enquanto no futuro sua arma é a poderosa Smart Bomb, que detona tudo em volta, em 1984 você tem apenas uma arma de fogo convencional

Superdesafio

Terminator tem gráficos perfeitos, com algumas imagens digitalizadas. A resposta aos comandos é bem rápida. Mas o game é superdifícil: tem apenas uma vida e nenhum Continue. Você vai penar bastante até conseguir acabar o jogo. Mas aí é que está a graça, não é?

Fase 1

Los Angeles destruída pelo holocausto, 2029. Sua missão é detonar o laboratório subterrâneo do inimigo e ainda se livrar de perigos que vêm por terra e pelo ar. Você precisa de bombas para destruir as paredes e principalmente para sabotar a tubulação do laboratório. E rapidez para desaparecer antes da explosão final.

Logo no iníco da tela pegue o primeiro item que aparecer. São 3 bombas. Espere um pouco que o item reaparece. Abasteça-se até ficar com 9 bombas

Jogue granadas na parte vermelha desse inimigo, que fica mais ou menos na altura da barriga dele. Não o deixe passar por cima de você, senão ... dança

Coloque a bomba na casa das máquinas, canto direito da tela. Tudo vai ficar vermelho e você terá 45 segundos para sumir e entrar no transportador

POUCAS FASES

O som também é demais e ainda inclui a música original do filme. Terminator só não é um game nota 10 porque tem apenas 4 fases. Sempre fica aquele gostinho de quero mais. Mas tudo bem. Na tela final surge uma voz cavernosa que diz "I'll be back" (Eu voltarei) . É o início da contagem regressiva para Terminator 2 , que sai daqui a alguns meses. Los Angeles 2029, câmbio desligo.

Fase 2

Los Angeles, 1984. Você precisa encontrar Sarah Connor no TechNoir Bar antes do Exterminador. Nesta caminhada, procure ir por cima para evitar alguns inimigos. Mas cuidado: os guardas pipocam na tela e não morrem.

Se o seu life estiver baixo, acerte os policiais várias vezes. Pegue o extintor para recarregar as energias e preservar sua precisosa (e única) vida

Adivinha quem chegou? O próprio Exterminador-mor! Derrube-o três vezes antes de passar por ele, senão um abraço. Não se anime, ele voltará...

Fase 3

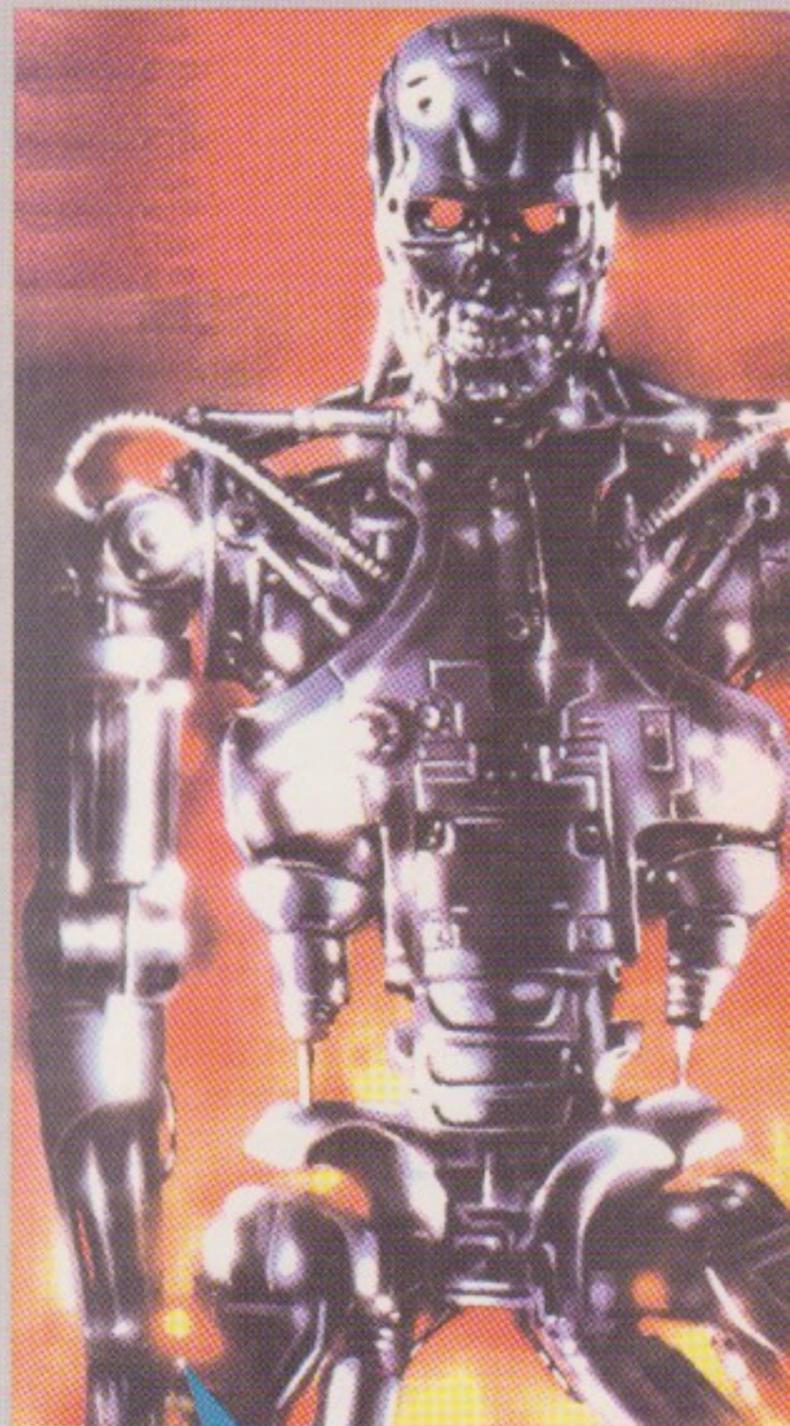
Você está sem Sarah e, ainda por cima, preso no departamento de polícia de Los Angeles. Além de localizá-la e escapar dos ataques inimigos, você tem de achar a saída desta imensa cadeia! Mas fique frio. Só há um caminho a seguir.

Não fique marcando nas escadas.Isso o torna muito vulnerável aos tiros inimigos. Seja rápido

Arnie está de volta! Mas desta vez com escolta policial. O esquema é o mesmo: derrubá-lo três vezes. Mas não deixe policiais por perto, senão você será obrigado a enfrentar ambos!

Fase 4

O cenário impressiona: uma fábrica destruída e abandonada. É lá sua batalha final. Só há um inimigo, mas ele vale por milhares. É o Exterminador já sem pele. Primeiro, atire várias vezes até que ele fique rastejando. E quando parecer que está tudo terminado é que começa o verdadeiro desafio. Veja a foto para sacar o que fazer.

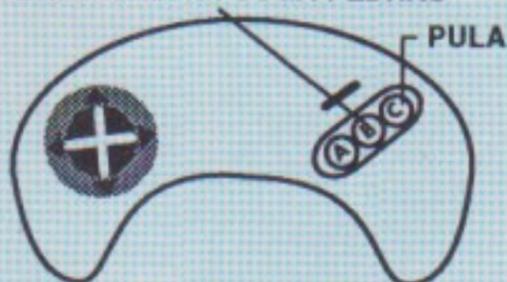
Encaminhe o Exterminador para o canto direito da tela. Não tente pulá-lo nem atirar nele. É inútil!! Bem no final da tela há uma prensa, que é o destino final do temido exterminador.

CHUCK ROCK™

Longa Caminhada

O gigantesco Chuck (4.20 m. de altura) percorre florestas, cavernas e até um cemitério para recuperar a sua amada. Seus inimigos são incontáveis: alienígenas, pássaros, bolhas, peixes elétricos, esqueletos e muito mais. Para derrotá-los, Chuck pode dar barrigadas, chutes esquisitos e ainda jogar pedras neles. Nada mal para um gorducho gigante!

Superdesafio em 5 fases

Chuck Rock é um game fantástico: gráficos maravilhosos, som arrebatador e detalhes chocantes. Tudo com uma pitadinha de humor muito bem sacado. Mas é superdifícil. Você começa com 3 vidas e tem direito a apenas 1 Continue. E até pegar as manhas dos controles você vai penar bastante para acabar com seus inimigos.

E nem tente tirar um barato do furioso Chuck! Ele é um autêntico homem das cavernas. Ou seja, você provavelmente veio dele. Agora resta saber quem é mais evoluído: o desengonçado Chuck ou nós, moderninhos! Respostas aqui para a redação.

Ophelia, mulher do desengonçado Chuck, estava lavando roupa numa manhã ensolarada. Tudo parecia normal, até que o maligno Gary Gritter chegou para acabar com a paz. Velho admirador de Ophelia, ele rapta a mulher de Chuck, que dorme feito um anjo. Pobre Chuck! Acorda sem mulher e SEM ROUPA! Desesperado, ele descola algumas folhas para cobrir seu corpo e vai atrás de Ophelia.

FASE 1 SELVA

Muitos obstáculos, aves traiçoeiras, inimigos desleais e até espinhos ultra-perigosos. Você encontra tudo isso e muito mais na primeira fase deste supergame.

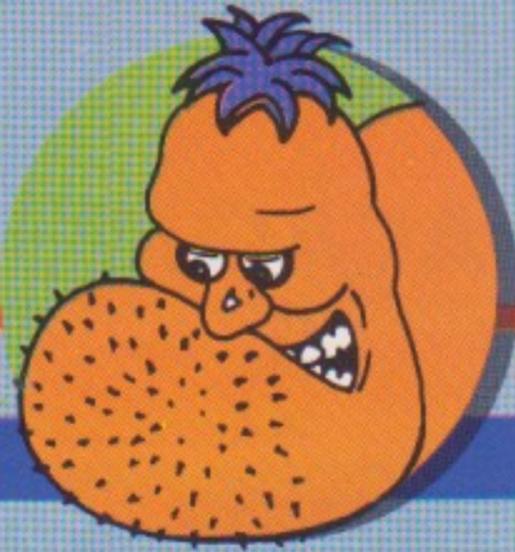
Jogue a pedra no lado direito do jacaré para ganhar uma carona até a plataforma de cima

Para acabar com o invocado rinoceronte, jogue a pedra nele e volte correndo para a plataforma. Pegue o bloco novamente e repita a operação

FASE 2 GRUTA

Cuidado para não ficar deslumbrado com os gráficos e perder várias vidas. Chuck entrou em uma gruta e os perigos estão por toda parte. Prepare-se!

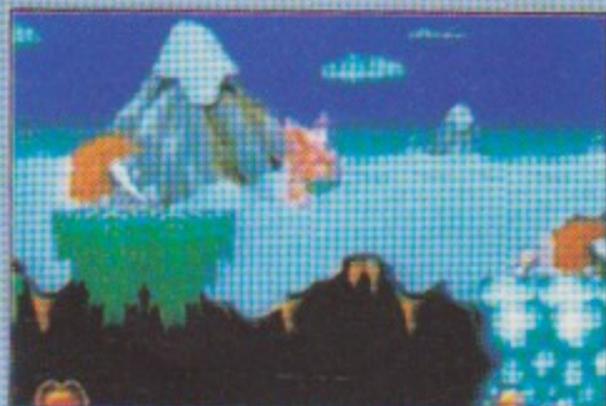
O tigre feroz assusta, não é? Livre-se dele ficando parado do lado esquerdo da plataforma dando barrigadas sem parar

VOCÊ GANHA UMA VIDA A CADA 100 000 PONTOS. MOLEZA, NÃO?

FASE 3 — MAR

Por essa você não esperava! Chuck sabe nadar. Mas tome cuidado: se ele ficar muito tempo debaixo d'água, um abraço. Controle o nível de oxigênio pelo rosto que aparece no canto direito da tela. Quando ele ficar azul, vá tomar um ar.

Um dinossauro aquático? Isso mesmo. Para acabar com ele, fique dando chutes altos bem na cara do bicho. Mas cuidado para não se afogar, hein!

FASE 4 — GELEIRA

Com tanta neve por perto, Chuck não sente frio. Mas escorrega pacas. Então, cuidado para não deslizar bem nos seus inimigos. Fique ligado em uma criatura verdinha. Ela é oval e solta espirros. Fuja, senão você dança.

Dê uma barrigada nos chifres dos mamutes. Você corre o risco de saltar para a plataforma de cima ou ser lançado para bem longe

O chefão também é um mamute. Dê barrigadas nos seus chifres para acabar com a sua festa. Mas, cuidado com seus ataques fatais!

FASE 5 — CEMITÉRIO

Quando você achava que já tinha pintado de tudo, eis que você entra nas entranhas de um dinossauro. E enfrenta esqueletos e outras criaturas não menos estranhas. A sensação é demais! E o desafio também.

Essa criatura pode ser um anjo ou um diabo. Acerte-a uma vez. Se for anjo, irá direto para o céu. Mas, se for diabo, você terá de acertá-la mais uma vez

Um dinossauro monstruoso que sabe até lutar boxe! É mole ou quer mais? Nem tente acertar sua cabeça ou mesmo a barriga. Seu ponto vulnerável está mais embaixo: as pernas. Pau nelas!

CHUCK ROCK/Virgin

Ação — 1 Jogador — 8 mega

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

Pegue todas as pedras. Elas são úteis para atacar, mas também ideais para evitar perigos que vêm de cima

Chuck é muito vulnerável. Portanto, não deixe escapar nenhum coração. Eles aumentam o seu life e garantem a energia do nosso herói

SPLATTERHOUSE 2

Quem curte um terrorzinho vai se amarrar neste game. Caveiras de todos os tamanhos e cenários macabros garantem a diversão. São oito fases curtas, nas quais você deve procurar itens especiais que ajudam, e muito, a destruir os inimigos. Em cada fase rola um item: do remo disfarçado nas brumas ao rifle poderoso escondido embaixo de um alce.

Os chefes não são moleza! Geralmente você tem de acabar com mais que um subchefe até chegar ao grande chefe da fase. E existem surpresas no game todo: de um mago que joga poções incandescentes para destruí-lo a fantasmas que não o atingem (apenas invertem os comandos do Direcional).

Detalhes

A história é previsível: uma menina foi raptada e você foi incumbido de resgatá-la. O que prende a atenção no game são os detalhes. Fique ligado nos efeitos visuais supercriativos e no humor um tanto duvidoso do jogo.

Splatterhouse 2 é uma versão melhorada do jogo para PC Engine lançado em 1988. Nesta versão para Mega, os gráficos são melhores e há mais fases.

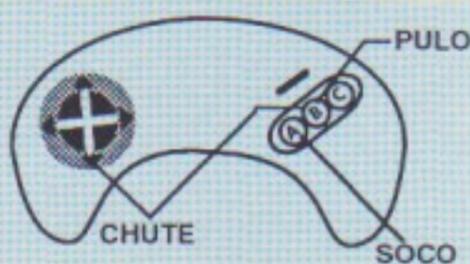
VOCÊ ACREDITA EM MORTOS-VIVOS? TOME CUIDADO COM AS MÚMIAS DA FASE 5. PARA ACABAR COM ELAS, VOCÊ PRECISA ACERTÁ-LAS TRÊS VEZES

O BELO PRECIPÍCIO DA FASE 7 PARECE IMPOSSÍVEL, NÃO É? FIQUE FRIO: BASTA DECORAR A SEQÜÊNCIA EM QUE OS INIMIGOS PINTAM

Na fase 4 pegue o remo que está disfarçado no chão. Ele será útil para acabar com os inimigos que pintam depois

Na fase 5, bem embaixo do primeiro alce, existe um rifle. Coloque o Direcional para cima para pegá-lo. Ele é superimportante

Para se livrar do polvo da última fase, soque os espinhos que ele joga. Pegue-os do chão e jogue-os de volta

Para acabar com o último chefe, dê socos nas cabeças e voadoras na criatura gigantesca. Quando ela diminuir, vá para cima e seja rápido, muito rápido

DEVILISH

Antes de mais nada, Devilish é um game diferente. Mistura pinball com ação e um pouco de estratégia. E exige um bom domínio do joystick. Desta salada surge um game muito interessante, legal e divertido.

São cinco telas, nas quais você tem de controlar uma bolinha com dois bastões. Quando você joga sozinho, o único bastão que pode controlar é o de cima. Mas, se resolver encarar o desafio com um amigo, o primeiro jogador controla o bastão de cima e o segundo o de baixo. Vale a pena. É superlegal juntar forças para ser o mais rápido possível.

Tempo e rapidez

A grande sacada do jogo é ser rápido, pois seu tempo é limitado. Não adianta nada destruir tudo que pinta na tela se isto lhe custa preciosos segundos. Então, para se dar bem em *Devilish*, o lance é não se preocupar com os itens e ir direto atrás dos chefes.

Para facilitar a sua tarefa, existe um menu de opções, no qual você pode escolher em que fase jogar e até aumentar o seu número de bolinhas. Então, nada de marcar! Reforçe o seu arsenal e mande ver.

AS FASES

1 GRAVE YARD
2 CLOCK TOWER
3 WATERFALLS
4 AIR PASSAGE
5 SEA SIDE

★ Tente manter o seu bastão na parte de cima da tela. Assim você se antecipa e não perde tempo com rebatidas desnecessárias ★ Quando não souber para onde ir, procure a seta vermelha. Ela mos

Para acabar com o primeiro chefe, mande a bola nas suas costas. Com a ajuda da parede, ele sumirá rapidinho

O "chefe" da fase 4 é um montão de blocos. Pegue as bolas vermelhas que aparecem na parte de cima da tela. A bola se torna mais rápida e muito melhor para destruir os blocos

A fase 5 é linda. Mas há uns polvos loucos para estragar o visual e complicar a sua vida. Tente evitá-los, pois fica quase impossível enxergar os bastões e a bolinha quando seus tentáculos soltam uma tinta preta

DEVILISH/Sage's Creation

Pinball — 2 Jogadores

trará o caminho certo ★ Os botes A e C tornam o bastão vertical. Mas fique esperto! Ele só rebate para um dos dois lados ★ Não pegue a caixa marcada com um X. Ela inutiliza o bastão de cima

TEST DRIVE 2: THE DUEL

Depois de fazer a cabeça da moçada fanática por computadores, chegou a vez de Test Drive 2: The Duel detonar no console da Sega. O game é perfeito para fazer na tela tudo aquilo que você gostaria de fazer nas ruas mas não tem nem coragem nem habilidade para executar.

São três pistas e três carros diferentes para você escolher. O carro preto é a Lamborghini Diablo; o vermelho, uma maravilhosa Ferrari F-40 e o branco, um Porsche 959. Todas as pistas apresentam dificuldades semelhantes. Para começar, escolha o câmbio automático "novato" e a pista do meio.

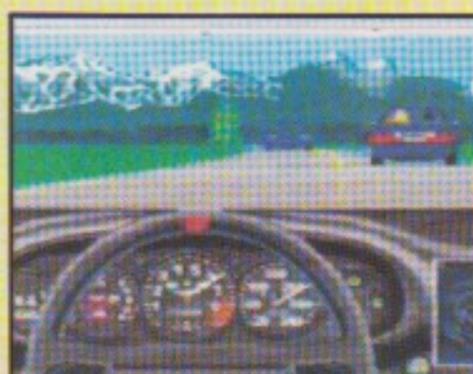
Painéis reais

Se você for bom observador, vai sacar que os painéis de cada carro são diferentes. É que eles são imitações quase perfeitas dos painéis originais. Então, quando você for comprar uma dessas máquinas, já saberá como é o painel. Legal, né?

Amarelinhos na pista?

Você compete com o computador ou contra o relógio. As adversidades vão além de tartarugas motorizadas andando na sua frente. A polícia também está lá. Prontinha para dar uma de DSV e detonar nas multas.

A novidade do cartucho é a visão que você tem da pista. Dá para se sentir rodando em qualquer estrada. Desde que não seja brasileira, porque os buracos não ajudam...

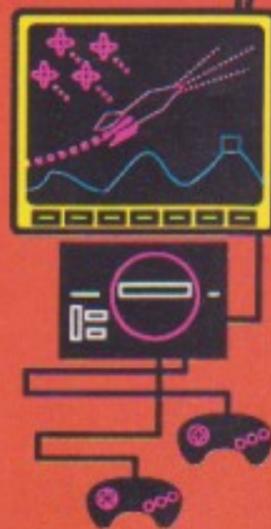
O Diablo é o melhor carro. Tem maior estabilidade e maior velocidade final. Seu arranque não é o melhor, mas no geral ainda é a melhor opção

Quando você sacar que vai bater, não se intimide. Saia da pista para desviar de todo mundo. Mas cuidado para não bater nas árvores, O.K.?

Ao completar o percurso, você será obrigado a parar para saber o seu desempenho. Breque forte, senão você dança e perde um tempão

TEST DRIVE THE DUEL2/Ballistic

Simulador — 1 Jogador — 8 Mega

A sensibilidade do jogo é tão grande que cada carro tem um peso diferente. O mais leve é o Diablo e o mais pesado o Porsche

Tente não bater. Além de perder uma vida, você recebe uma penalidade de 20 segundos

A polícia está por toda a parte. Quando você for ultrapassado por ela, pare. Senão você perde uma vida. Caso contrário, nem ligue para as sirenes de seus carros

SONIC

UFA! Até que enfim! Você que tem um Mega japonês pode parar de reclamar. Chegou a hora de comemorar, porque finalmente descolamos a dica para o Edit Mode. Se você ficou frustrado quando a gente publicou na edição 8 uma superdica para o Sonic que só funciona para os consoles americano e brasileiro, preste atenção.

Para o herói máximo da Sega virar pedra, mola, argola e outras loucuras, faça o seguinte:

Na tela de apresentação, quando o Sonic estiver balançando as mãos, aperte A, B e C ao mesmo tempo até o herói aparecer. Daí é só apertar ↑, C, ↓, C, ←, C, → e finalmente A, B, C e Start ao mesmo tempo. Prontinho! Agora é só escolher com qual Sonic você prefere jogar.

TURRICAN

Talvez você não tenha se ligado na superdica que demos na edição 15. Com ela você fica invencível, consegue tempo e vidas à vontade; em suma: o que quiser.

RELEMBRANDO

Logo no primeiro menu, vá até a saída (EXIT). Daí coloque o Direcional para baixo e aperte os botões A e B na seguinte ordem: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A e A. Daí é só escolher o que quiser.

ÚLTIMA FASE

Há um labirinto de blocos pra lá de complicado antes de chegar ao chefão. Use sua arma a laser e vá para a esquerda e depois para baixo. Depois de uma longa caminhada você vai chegar ao temido último chefe.

CHEFÃO FINAL

Ele é um monstro incrível. Enorme e destruidor. A única arma capaz de acabar com ele é a pistola laser. Faça bom proveito de sua invencibilidade para chegar ao final do game e ver o lindo final.

Mas é lindo mesmo. Saque só! Fogos de artifício iluminando a bela torre. Parabéns ao grande jogador que encarou o desafio e foi até o final. Mas a dica ajudou um pouco, né?

ELEMENTAL MASTER

Tela de opções - Que tal descolar mais uma série de opções? Então, na tela de abertura aperte A e Start. E novas alternativas surgirão.

JOHN MADDEN '92

Passwords - Tente estes códigos para aumentar a sua diversão neste supergame de futebol americano:

BCH7DK8J
D6TYFG9Y
C99KHCDY
BFOTCDGJ
BGRW5HPM
BHGZZLYR

F-22 INTERCEPTOR

Password - Digite este código para receber uma mensagem toda especial ao aterrissar: GTGAUO.

TWO CRUDE DUDES

Vida extra - Saca a fase de bônus, quando você tem de detonar as máquinas de refrigerante? Então, não acerte a tal máquina nenhuma vez. Surpresa: você ganhou mais uma vida para enfrentar os perigos que assolam Nova Iorque.

DEVIL CRASH

33 bolas - Mais uma password para você detonar. Para conseguir não só (!?!) 33 bolas, mas também 555.500 pontos, digite 0956335555.

STREETS OF RAGE

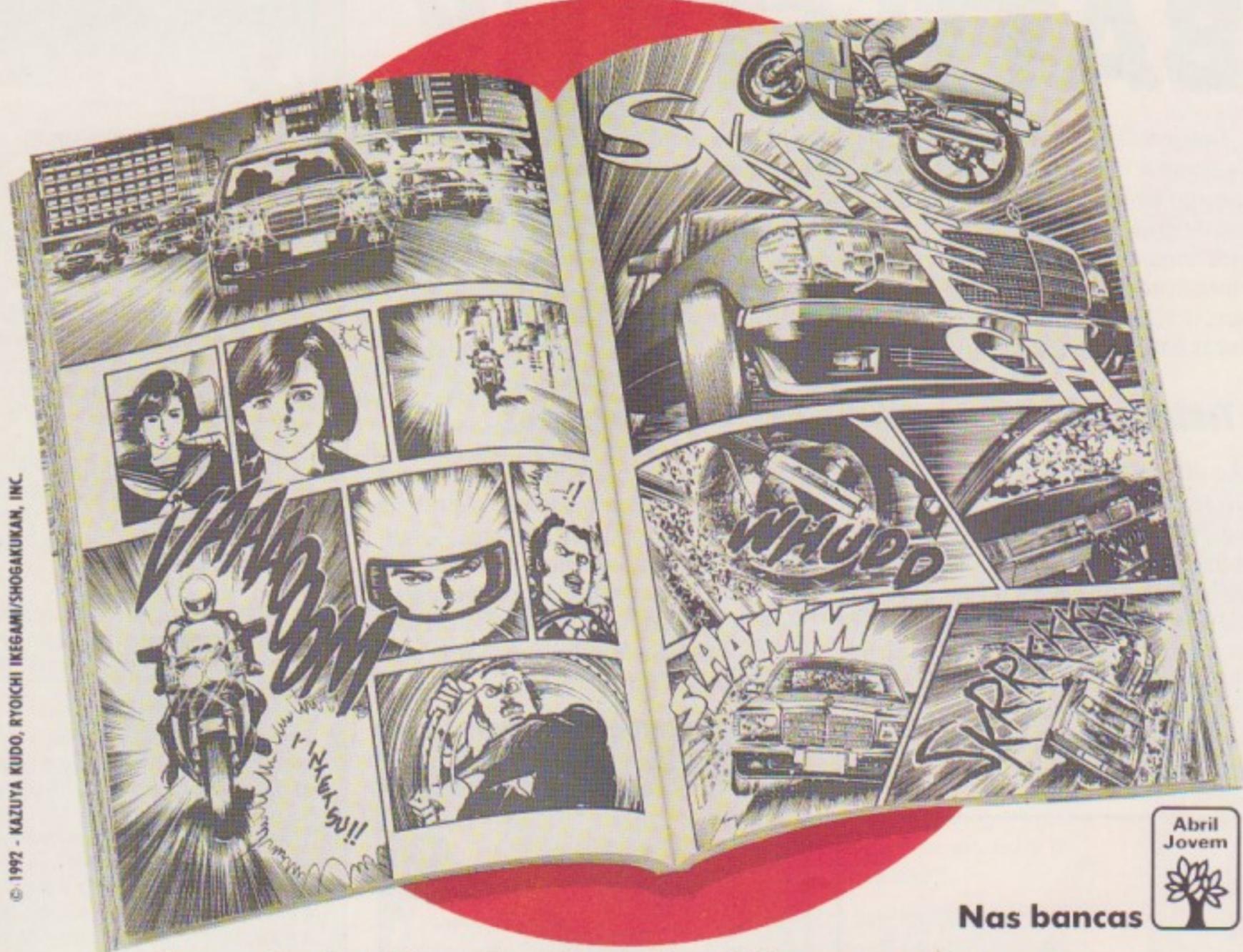
Continues extras - quando pintar o Game Over na tela e você achar que o mundo acabou, tente esta manha. Aperte ←, ←, B, B, C, C, C e Start e divirta-se com mais Continues.

BEAST WRESTLER

Teste de som - Para acessar esta possibilidade de escolha, faça o seguinte: na tela de opções, segure os botões A, B e C e aperte Start. A palavra Test aparecerá no canto inferior esquerdo. Daí é só usar o Direcional para selecionar o som e o botão A para ativá-lo. Se você quiser sair da tela, basta apertar B.

ORIENTE-SE NO MANGÁ

O JEITO JAPONÊS DE FAZER QUADRINHOS.

Abril Jovem

Nas bancas

Pouco texto. Visual radical. Você lê e entende no ato. Criativo. Agressivo. Diferente. Pegue o rumo do Oriente com Mangá. O quadrinho pra ler de um fôlego só e ficar fissurado.

Estréia da série:

Com poderes paranormais, uma garota torna-se o centro de uma conspiração, e pode virar uma arma atômica de dominação mundial.

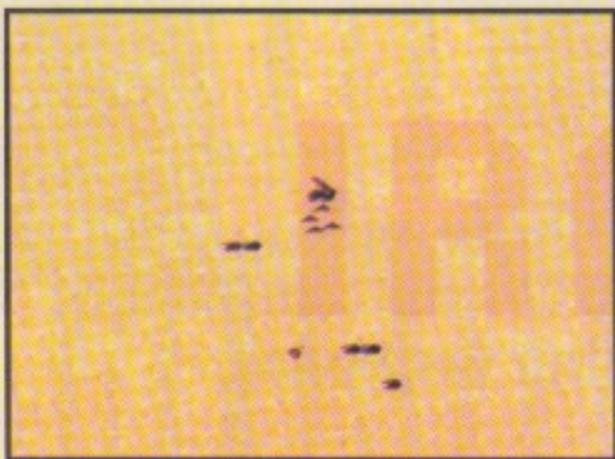
MAI A GAROTA SENSITIVA

- SÉRIE EM 8 EDIÇÕES QUINZENAIS
- 144 PÁGINAS • FORMATO ORIGINAL
- PRETO E BRANCO

SUPER BATTLETANK

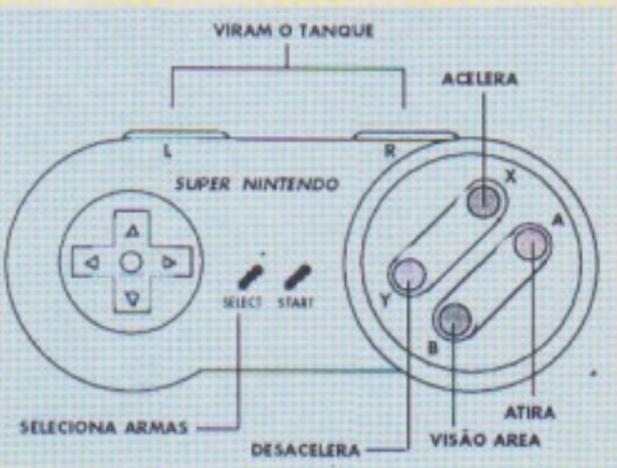
Desde a Segunda Guerra Mundial não se via uma batalha de tanques tão grande como a Operação Tempestade no Deserto. Ela aconteceu há pouco mais de um ano na famosa Guerra do Golfo, detonada por Saddan Hussein. Pois é justamente desta histórica batalha que você vai participar neste jogo, que simula o funcionamento do mais poderoso tanque de guerra da atualidade: o M1A1, de fabricação inglesa. Usado pelos países aliados durante os combates contra o Iraque, o M1A1 é tido como o grande responsável pelo sucesso destas forças nas duras batalhas no deserto do Kwait e Iraque. Agora, quem vai pilotá-lo é você.

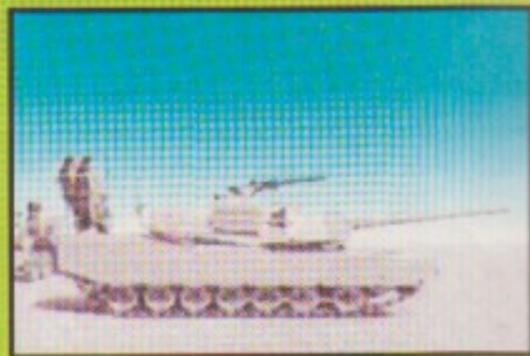
Trabalhando por quatro

Ao pilotar o M1A1, você estará fazendo o trabalho executado por quatro tripulantes: comandante, motorista, atirador e carregador. Assim, será preciso utilizar todos os botões do seu joystick, exigindo habilidade e rapidez. Manobrar o veículo, selecionar a arma, dirigir a mira e atirar, tudo ao mesmo tempo, não é uma tarefa lá muito simples. Mas uma vez que você pegar a manha, vai divertir-se até.

Use a visão aérea para descolar-se de um ponto a outro. Chegando perto do alvo, mude para a visão da cabine.

As missões

Cada fase do jogo corresponde a uma missão. Você só a completa depois de ter eliminado todos os inimigos — tanques, helicópteros, lança-mísseis e tropas. A quantidade de combustível e munição é limitada. Por isso, evite desperdícios. Pontaria certeira e uma rota bem planejada são fundamentais.

Sair vivo é o único jeito de terminar uma missão. Se você falhar três vezes, volta para o começo

A bandeira americana, que aparece na região dos combates, representa o território aliado. Lá você pode reabastecer, recarregar munição e consertar avarias

FICHA TÉCNICA DO M1A1

País de origem — Inglaterra

Peso — 53 toneladas

Velocidade — Em estrada, atinge até 72 km/h. No deserto, é capaz de locomover-se a 56 km/h, em média. Com isso, o M1A1 é considerado o tanque mais rápido da atualidade.

Motor — Seu motor é uma turbina parecida com a dos helicópteros, fabricada pela empresa americana Avco Lycoming. Utiliza como combustível uma mistura de gasolina, querosene e diesel.

Automonia — À velocidade máxima de 72 km/h, o M1A1 é capaz de andar 450 quilômetros sem necessidade de reabastecer.

Aceleração — De 0 a 32 Km/h em 6 segundos. É uma aceleração considerada excelente para um veículo de seu porte.

Armamentos — Em sua configuração mais comum, o tanque carrega uma metralhadora 7.62 mm, uma 0.5 polegada, e um canhão 105 mm. O veículo também é equipado com um gerador de fumaça (para camuflagem) e um sistema laser de guia de mísseis.

Principal concorrente — É o tanque de fabricação soviética T-62. Sua velocidade máxima em estrada é de 45 km/h. Carrega duas metralhadoras (7.62 e 12.7 mm) e um canhão 115 mm. Seu motor é do tipo V 12, movido a diesel.

Curiosidade — O M1A1 é um tanque projetado para resistir até aos efeitos de um ataque de mísseis nucleares — desde que ele não caia diretamente em cima do tanque, bem estendido. Por isso, a espessura e composição metálica de suas paredes é um segredo de estado. Especula-se que ela seja ainda maior que 17.2 mm — a espessura utilizada no T-62. Isso equivale à grossura da parede de uma casa.

Tanques — Quando estão bem próximos, use a metralhadora. Se estiverem a longa distância, ataque com o canhão ou mísseis guiados a laser. Compensa mais ir atrás deles do que desperdiçar munição pesada.

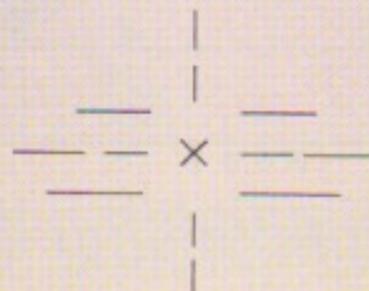
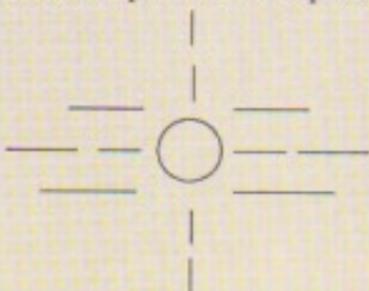
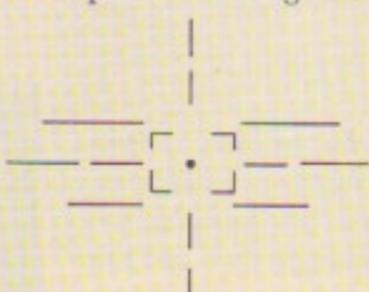
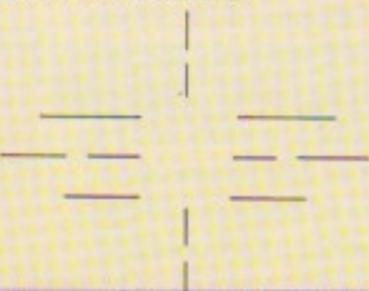
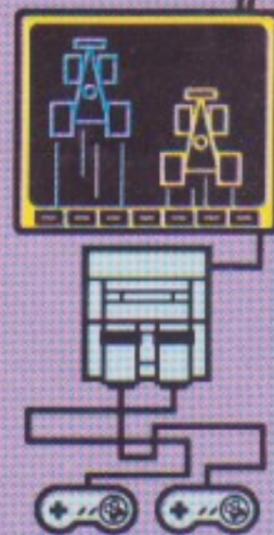
Tropa — É o alvo mais difícil, pois dispara uma saraivada de tiros em todas as direções. A melhor estratégia é camuflar-se e atirar rapidamente com o canhão mirando exatamente os focos de disparo da tropa inimiga.

Lança-mísseis — São os alvos mais fáceis, pois não se mexem. Você pode chegar bem perto e atirar com a metralhadora, ou poucos tiros certeiros de canhão.

Helicóptero — Geralmente, aproxima-se bastante do seu tanque. A melhor arma é a metralhadora, já que você pode atirar bem para cima com ela.

Minas — O melhor é evitar os campos minados. Mas quando não der jeito, ande em baixa velocidade e destrua as minas com a metralhadora.

Armas

Acostume-se a identificar as armas pelo tipo do desenho de sua mira. Isso evita que você desvie os olhos para o painel do tanque.

Metralhadora — No jogo, o M1A1 está equipado apenas com a metralhadora 7.62 mm. Na realidade, esta arma serve apenas para alvos de pouca resistência e uma certa proximidade. Mas aqui você pode estourar helicópteros e tanques.

Canhão 120 mm — Suas balas têm potência suficiente para romper blindagens resistentes como a de outros tanques. Tem longo alcance.

Míssil guiado a laser — Seu disparo também é feito pelo canhão 120 mm. Seu sistema de guia a laser faz com que o míssil, depois de disparado, siga a movimentação da mira. Ideal para longas distâncias e em movimento.

Camuflagem — Seu tanque tem um sistema gerador de cortina de fumaça. Use-o quando você estiver cercado por vários inimigos.

TEENEGE MUTANT NINJA TURTLES IV

TURTLES IN TIME

O sonho dos turtlemaníacos está realizado: ver seus heróis prediletos em ação num cartucho de Super NES. Na versão para 16 bits, as tartarugas estão mais poderosas, musculosas e mortíferas. Elas são capazes até de arremessar longe os inimigos — dando a impressão de que eles vão sair da tela e cair durinhos no chão, bem na sua frente. Animal.

Nesta aventura, as tartarugas lutam para recuperar a Estátua da Liberdade

10 Fases

Megalomaníaco como sempre, o Destruidor manda Krang raptar a Estátua da Liberdade. Nas primeiras três fases, as tartarugas enfrentam os capangas da Foot Clan nas ruas de Big Apple. Na quarta fase, elas alcançam o Destruidor, mas caem numa armadilha: uma máquina do tempo que as transporta para a pré-história! Nas fases seguintes, elas viajam de volta para o presente até reencontrarem o grande vilão.

40 Chances

A tela de opções só oferece dois níveis de dificuldade: Hard e Easy (este último não mostra a seqüência final). Pode-se ainda configurar o joystick e aumentar o número de vidas extras (Rest) até sete. Como o jogo dá cinco Continues, você tem ao todo 40 chances. Isso torna o jogo fácil.

Mini Street Fighter

Um lance interessante do jogo é o Versus Mode, em que uma tartaruga pode lutar contra a outra, como se fosse um *Street Fighter*. Uma boa para quem quer treinar ou apenas desafiar os amigos.

Acionando a opção Back Atack, a tartaruga atacará os inimigos que vêm por trás

No versus mode, o botão de ataque especial faz a tartaruga esconder a cabeça dentro do casco

EXPLOSÃO DE MOVIMENTOS

Golpes desempenhados por todas as tartarugas

Golpe com arma
Y

Corrida
← ou → por 2 segundos

GOLPE MORTAL

Acerte o inimigo com Y, aproxime-se dele e repita a operação. Dependendo da situação, a tartaruga dará um destes dois golpes

PIZZA! NUNCA SE VIU TANTA PIZZA NUM SÓ JOGO D... LOUCAS E SAÍREM DANDO PORRADA EM TODO MUNDO.

VOZ DIGITALIZADA

O game esbanja em vozes digitalizadas. Elas soam em vários momentos do jogo: no início de cada fase, nas passagens mais críticos, na hora de apanhar uma pizza power... E não faltou, claro, o famoso Cowabunga!

	DONATELLO	LEONARDO	RAPHAEL	MICHELANGELO
Ataque normal	●●●	●●●	●●	●●●●
Defesa	■■	■■■	■■	■■■■■
Ataque especial	✶✶✶✶	✶✶✶	✶✶✶✶✶	✶✶✶
Velocidade	▸▸	▸▸▸	▸▸▸▸▸	▸

DONATELLO — Como o Bo de Donatello é uma arma longa, ele pode atingir os inimigos antes que eles o alcancem. Sua defesa não é lá muito boa, e a velocidade apenas média. Mas o ataque especial de Don é uma paulada considerável: ele se apóia em seu Bo e cai com as patas na cara do inimigo.

LEONARDO — Este é o personagem mais equilibrado de todos. Sua velocidade, defesa, ataque normal e ataque especial são de uma intensidade nem forte, nem fraca, mas eficiente. No ataque especial, Leo gira em parafuso com as katanas e transforma tudo em volta em picadinho.

RAPHAEL — Especialista no manejo do Sai, Raphael é o lutador mais veloz. Em compensação, sua ferocidade e capacidade de defesa são mais fracas. No ataque especial, que é o mais poderoso de todos, Raphael dá um giro com o pé no estilo kickboxer.

MICHELANGELO — Os Nunchakus de Mich são as melhores armas para os ataques normais, porém muito lentas. Mas o que falta em rapidez, sobra em resistência: ele é o lutador com maior capacidade de defesa. Em seu ataque especial, que tem boa intensidade, ele abre os braços e joga-se sobre o inimigo.

Voadora
B e no meio do salto, Y

Golpe com arma no ar
B e no auge do salto, Y

Chutão para cima
B e logo em seguida, Y

Pernada
B e quando estiver caindo, Y

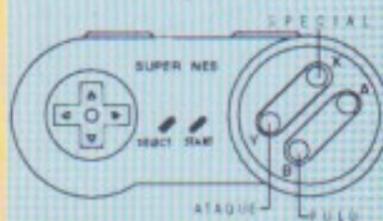
ATENÇÃO:

Os comandos de golpes estão baseados na seguinte configuração de joystick:

Ombrada
← ou → e depois de 2 segundos + Y

Cambalhota
← ou → e depois de 2 segundos + B

Rasteira
← ou → e depois de 2 segundos + B + Y

Rasteira de perna esticada
← ou → e depois de 2 segundos + X

TURTLES IV CONTINUA!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, VOCÊ VAI VER AS MANHAS PARA DERROTAR OS INIMIGOS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE IV - TURTLE IN TIME/Konami
Ação — 1ou 2 Jogadores
8 Mega - Cartucho Japonês

SUPER NES

TARTARUGAS. ELAS SÃO DE DOIS TIPOS: NORMAL, QUE RECARREGA TODO O MEDIDOR DE ENERGIA, E PIZZA POWER, QUE FAZ AS TARTARUGAS FICAREM MUITO

SUPER NES X ARCADES A VERSÃO PARA O SUPER NES É MAIS FÁCIL QUE A DO ARCADE. EM COMPENSAÇÃO, TEM MAIS INIMIGOS E FASES.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Flying Edge

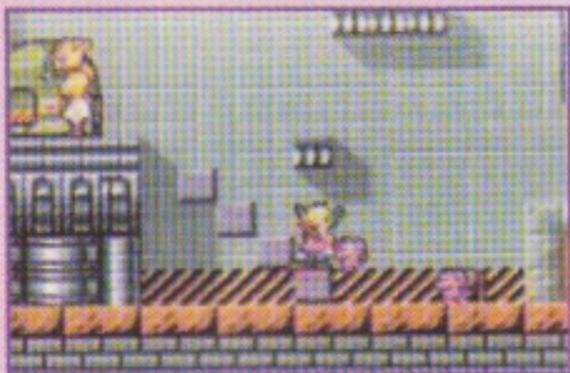
Estratégia | 1 Jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O game dos ratos e miolos fundidos que tem intrigado os jogadores de Mega Drive também está disponível para o Super NES. São poucas as diferenças entre as duas versões: localização do marcador de pontos, a música (um pouco melhor no Super NES) e a sensibilidade do palhaço às quedas, que no Super NES é um pouco maior. Ah, claro, as passwords também são outras.

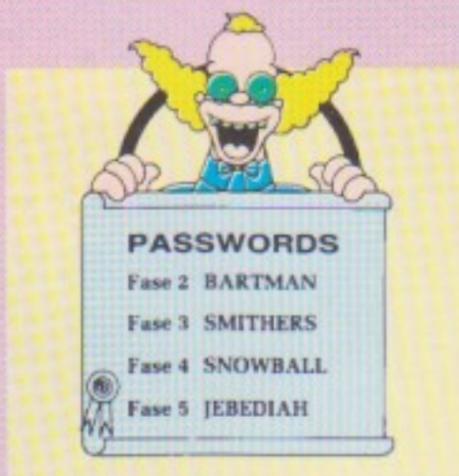
60 Salas

O jogo tem cinco fases, que totalizam 60 salas. Em cada sala há um determinado número de ratinhos que você precisa conduzir para as armadilhas, livrando assim a Fun House de Krusty da invasão de roedores. A primeira coisa que você deve fazer ao entrar numa sala nova é localizar a armadilha. Depois, veja onde estão os ratos para então montar os esquemas e levá-los à armadilha.

ALGUMAS MANHAS PARA AJUDAR VOCÊ

FASE 2 - PORTA 3
Não se preocupe em achar o último bloco para construir a escada. Seja rápido e conduza os ratos por levas

FASE 3 - PORTA 2
A caixa mágica lhe dá acesso à fase de bônus. E você precisa passar por ela para pegar a estrelinha e conseguir fechar a porta

FASE 3 - PORTA 8
Pegue o ventilador no canto direito e trate de colocá-lo bem ao lado da porta. Os ratinhos vão subir...

FASE 3 - PORTA 6
Use o bloco para fazer escada e o ventilador para inverter o caminho dos ratos. O ventilador ideal fica do lado esquerdo da tela

NCAA BASKETBALL

Este poderia ser apenas mais um jogo que simula o campeonato americano de basquete. Mas NCAA Basketball tem um detalhe interessante: a visão da quadra é superdinâmica. A imagem faz mil malabarismos: afasta, aproxima, roda, dá close... enfim, movimenta-se o tempo todo. Estes efeitos devem ter consumido tanta memória que não sobrou espaço para colocar a galera das arquibancadas. Restou apenas o ruído de palmas e gritos da torcida pra criar o clima de competição.

Times

Jogando sozinho ou contra um segundo participante, você pode escolher qualquer time das quatro divisões regionais do campeonato: Pacífico, Atlântico, Meio-Oeste ou Central. Os nomes dos times e jogadores são fictícios, mas muito parecidos com os reais.

A seta indica seu jogador mais próximo da bola (quando no domínio adversário)

Os símbolos acima dos outros jogadores do seu time indicam quais estão em condições de receber a bola

Esquemas Táticos

Você tem sete opções de esquemas táticos de ataque e sete de defesa. Pode-se trocá-los a qualquer momento da partida, bastando apertar o L. Os esquemas aparecem no canto da tela que mostra o símbolo de seu time. Para o ataque, experimente o 2-3-Set ou o 1-4-Set: os jogadores de ataque ficam bem espalhados, facilitando os lançamentos. Para defesa, tente os esquemas 2-3 ou 1-2-2: neles os jogadores da defesa estão mais juntos, sendo mais eficientes para barrar ataques inimigos.

É dessa forma que aparecem os esquemas táticos. Os jogadores perto do garrafão são os da defesa, e os demais, do ataque

Para pedir tempo e substituir jogadores, aperte o Select. Mas, para isso, você tem de estar com a posse da bola.

MAGIC SWORD

Mais um jogo de arcade que a Capcom transporta com perfeição para o videogame, com a única diferença de que, nesta versão, não dá pra jogar em dupla. Comandando um guerreiro medieval, sua missão é escalar uma sinistra torre com mais de cinqüenta salas e destruir o chefão Evil Black Orb.

Itens

A grande maioria dos itens do jogo é encontrada no interior de baús. Alguns baús estão escondidos, e você vai ter de fuçar para encontrá-los. E fique ligado: deles também podem sair surpresas desagradáveis....

Olha um baú escondido na primeira fase. Você o encontra com golpes de espada no ar

MOEDA	pontos
CORAÇÃO	energia
ESCUDO	proteção
CHAVE	abre portas
ESPADA	mais poder

Energias e Vidas

O guerreiro só tem uma vida e três míseros Continues. A única maneira de aumentar suas chances no jogo é recarregar a barra de energia. Ao acumular corações, você pode ficar com barras em reserva (o número à esquerda dela mostra quantas você tem). Toda vez que for atingido, o guerreiro não só perde energia como também deixa cair a espada. Mas lembre-se de que ela pode ser apanhada em qualquer lugar da tela.

Estágios

A cada estágio completado, o personagem ganhará uma espada mais poderosa. Lá pelo final do jogo, você vai ver o tamanho da arma que é preciso carregar para enfrentar o último chefe...

Os tiros fortes do cavaleiro são a melhor arma para os desafios do final do jogo

Ajudantes

Ao pegar uma chave, você pode abrir as portas — basta ficar em frente delas e pressionar ↑. Na maioria das vezes, isso fará surgir um personagem que vira seu ajudante. Ele o acompanhará a toda parte e atirará junto com o guerreiro, ampliando seu poder de fogo. São oito opções de ajudantes, cada um com habilidades específicas. Se você pegar dois ajudantes iguais em seguida, o poder dele aumentará.

Para não trocar de ajudante, ao abrir uma porta, basta pular sobre ele sem tocá-lo e ele não lhe seguirá

Use Paladin para enfrentar o primeiro chefe. Passe por baixo dele quando saltar e atire quando ele estiver no chão

O próprio jogo oferece a possibilidade de ir direto aos estágios finais. Você já começa com o poder necessário para enfrentá-los

OS AJUDANTES COM MAIOR PODER DE FOGO SÃO:
1. **KNIGHT (O CAVALEIRO)**
2. **PALADIN (A MULHER)**
3. **GARGOYLE (O DRAGÃO)**

TODAS AS ONDAS DO MUNDO

SURF É FLUIR.
NAS BANCAS.

DICAS

THE ADDAMS FAMILY

Continuando com nossa seção especial de dicas sobre este jogo, aí vão algumas passagens secretas pra você conhecer.

Long Garden - Nesta sala, pegue a primeira plataforma flutuante e salte à esquerda, passando por trás da parede. Você encontrará dinheiro e uma vida. Mais adiante, fique ligado na palavra ON que aparece bem no topo da tela. Bata com a cabeça nesse ponto e volte para trás, entrando no buraco mostrado pela foto. Você vai achar mais prêmios.

Hall of Clocks - Bem acima do terceiro urso existe um botão ON no teto da fase. Usando os ursinhos de pelúcia como apoio, salte e dê uma cabeçada no ON. Com isso, você abrirá um buraco entre o terceiro e quarto relógios da fase. Aí é só jogar-se no buraco e pegar muitos itens.

The Games Room - Suba sobre a porta do final desta sala e aperte ↑: você vai abrir uma porta secreta e cairá num local cheio de quadradinhos luminosos que escondem vários prêmios. A porta direita dessa sala leva a outro local surpresa. Entre e saia desse local e você vai parar numa fase chamada Toy Tower.

Toy Tower - No canto inferior esquerdo desta sala há uma mola. Use-a para subir e atravessar a parede (usando ↑) até alcançar a plataforma acima. Entre pela porta que está a sua esquerda e você vai sair na porta The Rack. Suba nela e pressione ↑ : você descobrirá ainda mais uma sala.

The Armory - Salte sobre as cabeças do antepenúltimo e penúltimo macaquinhos desta fase e você vai automaticamente para um local cheio da grana. Veja na foto o local exato onde você tem de pular.

Chefes - As salas de vários chefes desse jogo têm surpresas e passagens secretas. Depois de eliminá-los, fique um tempinho fuçando nessas salas. Vai valer a pena.

The Weaponary - Bem no final dessa fase você vai encontrar uma tentadora plataforma suspensa e pensará: aí tem coisa. Tem mesmo, mas é preciso pegar o chapéu voador na tela seguinte (Fly, Fly, Fly), voltar rapidamente e entrar voando por cima da plataforma, que leva a uma sala secreta.

The Big Book - Ao alcançar o livro Drop In, pressione ↓ e você achará outra sala secreta.

SUPER MARIO WORLD

Chocolate Island 2 - Preste bem atenção no que você tem de fazer para sair desta fase. Se pegar mais de 11 moedas na Chocolate Island 2 - Area 1, você vai parar na Area 2-C — uma fase que pode ser atravessada rapidamente desde que esteja usando a capa. Se quando você terminar a Area 2-C o marcador estiver com um tempo entre 300 e 250 segundos , irá para a Area 3-A. É lá que você pega uma chave para abrir o restante do mundo Chocolate Island.

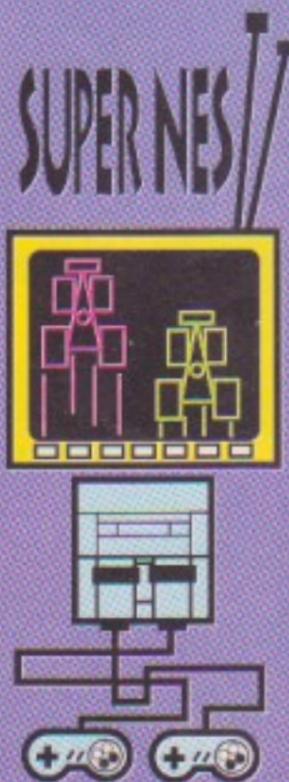
LEMMINGS

Test-sound - Para acessar os sons do jogo e de quebra configurar o joystick, aperte X+Y+A+B+ Select+Start.

TOP GEAR

Seleção de fases - Para ir direto às corridas de cada país, use estas passwords:
MOON BATH - S. America
GEAR BOX - Japan
CAR PARK - Germany
ROAD HOG - Scandinavia
EMULATOR - France
ANALYSER - Italy
KEELSON - United Kingdom

SUPER OFF-ROAD

Ganhando sempre - Para jogar até cansar, selecione o game para dois jogadores. Use o joystick 1 e deixe o 2 abandonado. Com isso, um dos carrinhos não vai se mexer e você terá um adversário a menos para se preocupar.

ESTRATÉGIA

Para quem ficou babando com o Terminator de Mega, aqui vão algumas dicas para o Terminator 2 para Nintendo. Afinal, este game continua agitando a moçada...

TERMINATOR 2

FASE 1
Estacionamento de Caminhões

Suba no caminhão para poder enfrentar um inimigo de cada vez. Quando eles pararem de subir, desça e elimine os restantes com socos rápidos seguidos de corrida.

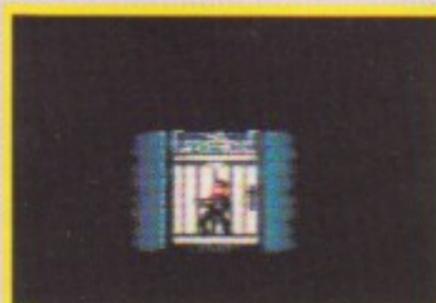
Você não pode acabar com as motos, portanto, salte-as. Para destruir o chefe, passe por ele e soque suas costas

FASE 2
Galerias

Desafios à vista! Cuidado com o caminhão que pinta atrás de você. Coloque o Direcional para trás e atire pra se livrar dele.

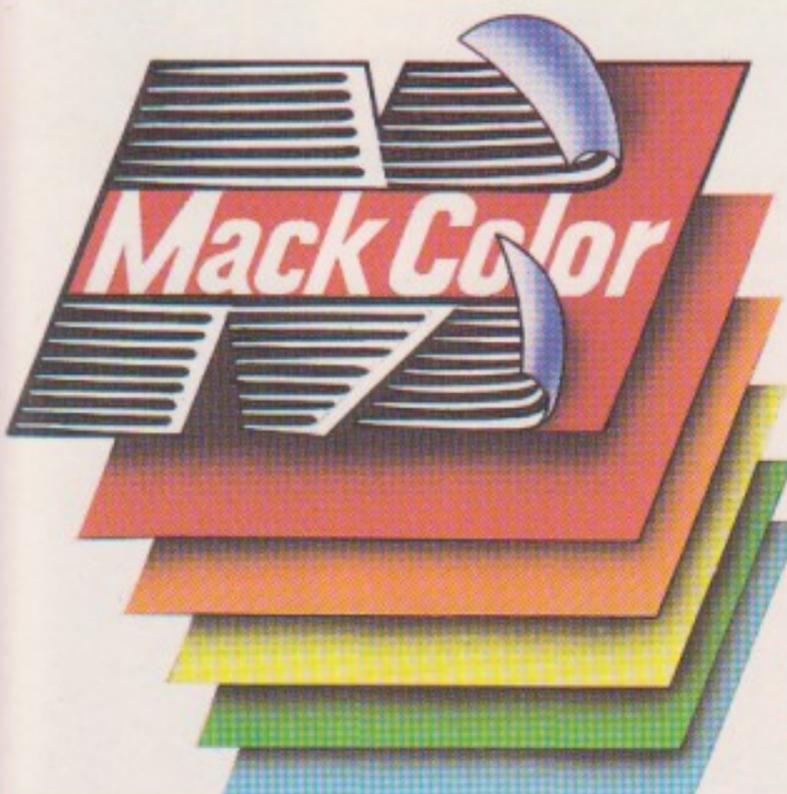
Para passar pela cerca, seja rápido. Apenas concentre-se em detonar a porta do meio e siga em frente

FASE 3
Hospital Pescadero

O Exterminador fez um pacto: não vai matar mais ninguém. Então, atire nas pernas dos inimigos. Ah, Sara Connor está no sexto andar, na última porta da direita...

Pegue os cartões para andar de elevador. Existe um em cada andar. No quarto andar há uma vida

FASE 4
Cyberdyne System

Vasculhe bem todos os andares. Você tem de entrar nas portas e pegar as bombas. Mas fique esperto: você só pode carregar três bombas por vez. Deixe as bombas no sexto andar, à esquerda do elevador.

Depois que você deixar dez bombas lá, siga as flechas. Coloque as bombas nos locais indicados (Direcional para baixo) e pronto

NINTENDO

HOOK

Peter Pan faz a sua estréia nos games. A fábula que encantou milhões de crianças, jovens e adultos no mundo inteiro é a base para o cartucho da Sony Imagesoft.

Em Hook, você andará por florestas, cavernas, lagos e muitas outras paisagens. Pegará vários itens, como tesouros, pérolas e tortas. Lutará com cobras, dragões e piratas. Tudo para salvar seus filhos que foram capturados pelo Capitão Gancho.

Magia e Desafios

A magia do game é grande. Mas não o suficiente para desviá-lo dos objetivos de cada tela. No começo de cada fase, há um "recado" na tela contando o que você precisa fazer. Na Ghost Mine, por exemplo, você deve conseguir tesouros. Somente após pegar todos os itens é que você muda de área.

Hook não é o jogo da sua vida. É legalzinho, mas não consegue transpor a infinita magia de Sininho e companhia para a ação do jogo. Se você for fã de carteirinha de Peter Pan, a solução é esperar pelo cartucho para Super NES. Caso contrário, dê uma chance ao Capitão Gancho. E divirta-se!

Ghost Mine

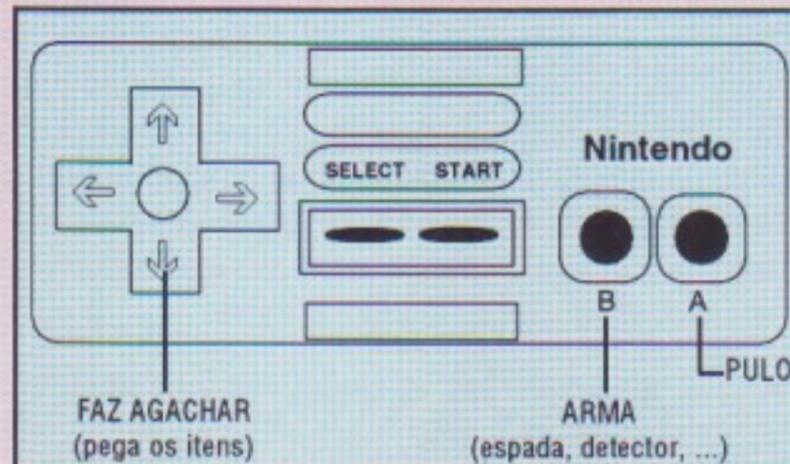
É a fase com a qual você deve começar o game. A escolha é feita com o Direcional e está indicada no canto inferior esquerdo da tela. Esta fase é mal-assombrada. Portanto, cuide-se!

Pegue o detector de metais que fica no lado esquerdo. Para achar os tesouros, segure o botão B e comece a procurar a grana. Quando o som indicar que você achou algo, solte B e agache

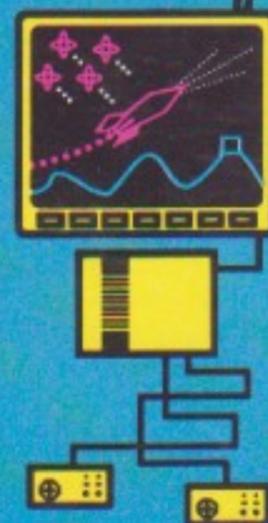
Sunken City

Nesta área, o objetivo é coletar pérolas e tesouros. As pérolas estão dentro das ostras e os tesouros nos restos dos navios. Mas tome cuidado! Você fica debaixo d'água. Não perca todo o seu oxigênio. Tome um ar de vez em quando.

Sem o relógio você não acaba a fase. Ele está no canto direito da tela, bem lá embaixo

HOOK/Sony Imagesoft			
Aventura		1 Jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

The Lagoon

Estalagoa é um pouco traiçoeira. Fique ligado e não caia na água. Os piratas que tentam estragar a sua festa enchem mesmo. Para se livrar deles, basta pular, pois a sua espada é muito curta e para acabar com eles você perde energia.

Use as tartarugas para andar sem perigo no meio de tanta água. Uma carona é divertida e ajuda muito

THE ADVENTURES OF LOLO

Seleção de fase — Descolamos quatro superpasswords para você detonar:

ANDAR	SALA	PASSWORD
4	4	CDZR
6	3	CRZD
8	1	DGYQ
10	2	DYVZ

STRIDER

Red Dragon — Para ir direto para o último inimigo do game, tecle: DMCC BGCP CPOD

PALAMEDES

Músicas — Para escolher o som, segure A e B no joystick 2 e aperte Start no joystick 1. Divirta-se!

BART VS. THE WORLD

Invencibilidade — Este código funciona para Game Genie com cartucho americano. Digite a password ZOXVGLIE e Bart Simpson não morrerá nunquinha...

TARTARUGAS NINJA 3

Golpes especiais ilimitados — Este código também é para Game Genie e cartucho americano. Digite a password AAESYXAA e os golpes especiais de sua tartaruga não gastarão energia.

Troca automática — Veja que dica interessante. Na tela de seleção da tartaruga, fique apenas movendo o botão Direcional, sem selecionar nenhuma delas. Faça isso até que a frase Auto Mode apareça no canto superior direito da tela. Só então selecione uma tartaruga e inicie normalmente o jogo. Com esta manha, toda vez que você perder uma vida, trocará de tartaruga automaticamente!

AYRTON SENNA'S

Fãs do Master System: bem-vindos ao mundo dos jogos com imagens digitalizadas. A Sega tanto fez que colocou neste jogo um simpático retrato digitalizado do piloto Ayrton Senna. Mas o jogo não merece destaque apenas por causa disso. A dirigibilidade do carro, a colocação das informações na tela, os detalhes da pista, os gráficos e sons estão bem melhores que na versão anterior.

PELA PRIMEIRA VEZ, UMA IMAGEM DIGITALIZADA EM JOGO DE MASTER

Free Practice e Championship

No modo Free Practice você pode acessar qualquer uma das 16 pistas e treinar o tempo que quiser. Na outra opção — a Championship — você desafia o próprio Senna no campeonato mundial. Aí a seqüência das pistas segue uma ordem determinada. Uma das inovações do jogo é que ele traz comentários do próprio Senna sobre as características e dificuldades de cada circuito.

PARA SAIR DO TREINO, APERTE O PAUSE E DEPOIS OS BOTÕES 1 e 2 JUNTOS

Configuração do carro

Na opção Setting, você mesmo decide o tipo de pneus, câmbio, motor e aerofólio que quer usar em seu carro. Utilizamos todas as combinações possíveis e chegamos a dois tipos de configuração mais adequados: uma para iniciantes e outra para quem já tem mais prática no jogo.

TRADUZINDO: MISSION É CÂMBIO, GEAR É MOTOR, TYRE É PNEU E WIND É AEROFÓLIO

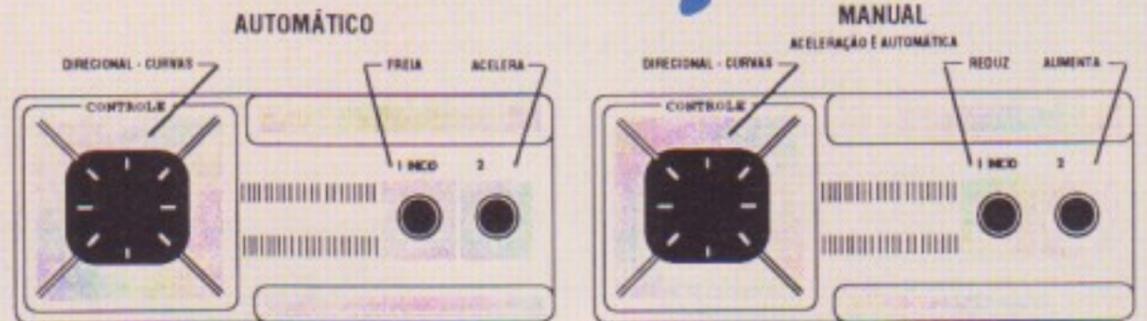
Câmbio

Para cada opção de câmbio, os botões do joystick assumem funções diferentes. Para quem usa câmbio manual, uma dica: o momento certo para a troca de marcha é quando a agulha do acelerador (canto direito inferior da tela) entra na cor laranja.

SUPER MÔNACO GP2

EM CIRCUITOS COM MUITAS CURVAS, USAR O AEROFÓLIO 45 AJUDA A SEGURAR O CARRO NA PISTA, DANDO MAIOR ESTABILIDADE

AUTOMÁTICO

MANUAL

SE QUANDO VOCÊ ESTIVER FAZENDO UMA CURVA O PNEU FRITAR, REDUZA E AFASTE O CARRO DA ZEBRA. SE ELE SAIR DA PISTA, RODARÁ

CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTES

CÂMBIO AUTOMÁTICO ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO 45 (PARA PISTAS DIFÍCEIS) E Ø (PARA CIRCUITOS VELOZES) ★ VELOCIDADE MÁXIMA (COM AEROFÓLIO Ø): 316 KM/H

CONFIGURAÇÃO PARA EXPERTS

CÂMBIO DE 6 MARCHAS ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO Ø ★ VELOCIDADE MÁXIMA: 326 KM/H

MÔNACO GP 2/Sega	
Corrida	1 Jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

POWER STRIKE

10 vidas - Na tela de abertura, aperte ↓, →, ↓, ↓, ←, →, ↑, → e o botão 1 duas vezes.

DOUBLE DRAGON

Continues infinitos - As três primeiras fases do game têm Continues infinitos. Para conseguir o mesmo nas outras fases é só pular para cima e para baixo umas 30 vezes no começo das telas.

ENDURO RACER

Seleção de fases - Na tela de abertura, digite ↑, ↓, ← e →. Um número pintará ao lado da tela. Ele indica a fase na qual você jogará.

AZTEC ADVENTURE

Seleção de som - Aperte o botão 1. Aparecerá uma tela com dois arcos-íris, figuras e nomes. Quando as figuras se encontrarem na tela, aperte ← uma vez e → 20 vezes. Se você fizer tudo certo, a cabeça de Nino aparecerá à direita do arco-íris. Acima dela existe um quadrado onde você pode escolher uma das sete músicas.

UNIVERSAL SOLDIER			
Accolade			
Ação	2 mega		1 Jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

UNIVERSAL SOLDIER

Veja o filme, compre o disco e jogue o game. Esta situação é cada vez mais comum nos States. Depois de Alien 3, a grande pedida cinematográfica para os gamemaníacos da temporada é Universal Soldier. O filme, estrelado por Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren, promete ser o maior sucesso de bilheteria do verão americano. Já o game, com versões para Game Boy e Super NES, não fica atrás.

Ação e desafio

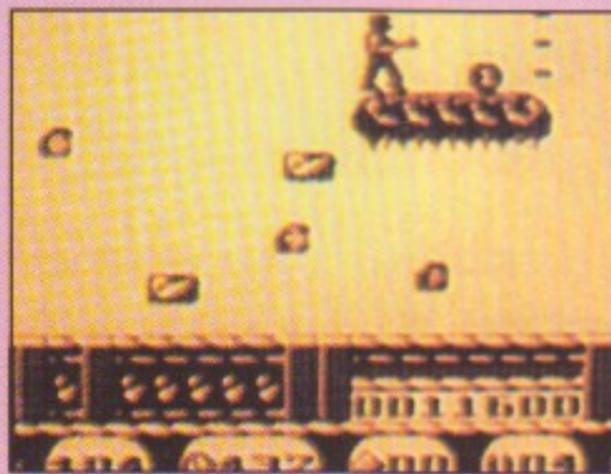
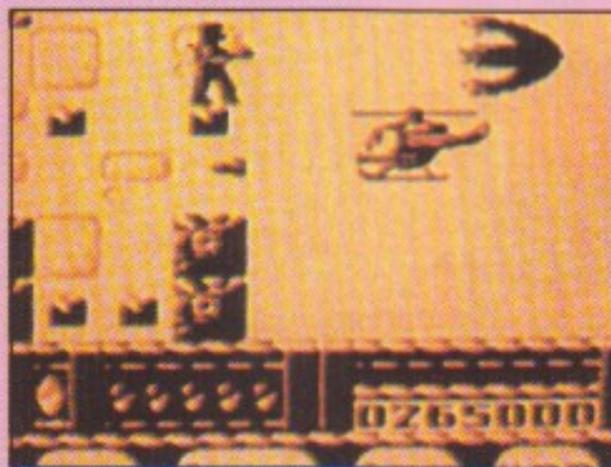
Universal Soldier para Game Boy tem um som superlegal e gráficos bem trabalhados. O jogo, como o filme, é pura ação. Mas o que pega é a dificuldade do game: desde as primeiras fases você não encontra moleza. É só pedreira, um desafio e tanto.

A história

Van Damme é Luc Deveraux e Lundgren é o Sargento Scott. Ambos são soldados americanos que morreram na guerra do Vietnã. Eles voltam a viver através de uma tecnologia que permite regenerar células mortas. Os dois viram supersoldados (Unisol) e suas memórias desaparecem. Pelo menos na teoria. Na prática, Scott consegue lembrar de suas desavenças com Luc e quer vingança. O resultado desta salada é muita ação e suspense de tirar o fôlego.

10 fases

O cartucho tem 10 fases longas. Às vezes fica difícil achar a saída delas. Você é Luc e deve fugir das ameaças de Scott e sua gangue. Além disso, sua grande missão é combater os terroristas dos anos 90. O desafio é grande. Você passa pelas selvas do Vietnã, pelo deserto e outras surpresinhas mais. Para quem gosta de ação e um desafio cabeludo, nada melhor que este *Universal Soldier*.

Seu arsenal inclui pistolas e chicotes a laser, minas explosivas e superarmas (uma combinação de todas as armas acionadas de uma só vez)

Fique ligado nos itens que pintam na tela. Várias armas podem ser suas com um simples manejo do Direcional. Seja rápido!

É uma boa melhorar suas armas antes de enfrentar os helicópteros. Eles são difíceis de destruir. Você precisa de muita força para acabar com eles

FACEBALL 2000

Pule para o nível 20 — Há uma passagem secreta no nível 10 do jogo. De frente para a saída, dê um giro de 180 graus. Você vai dar de cara com uma parede. Atire nela e uma passagem se abrirá, levando-o direto para o nível 20.

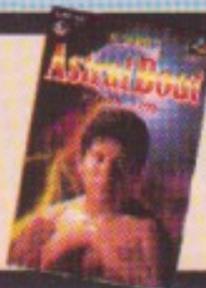
TENNIS

Jogadas de mestre — Para dar um voleio forte, aperte A. O voleio fraco é feito apertando B. Quando a bola vier alta, dê um smash (cortada). O esquema é o mesmo: com o A, o smash é forte e com o B, ele é fraco. Na hora de sacar, aperte A para lançar a bola e A novamente para atingi-la com força. Um serviço mais manhoso e lento é feito apertando A para soltar a bola e B para jogá-la para o adversário.

TETRIS

Dois jogadores — Se você é fã deste game e pensava que as variações tinham acabado, fique esperto. Conectando dois consoles você pode jogar Tetris com um amigo. A novidade é que um dos jogadores pode lançar os blocos. Como fazer? Simples. Primeiro, lembre-se de deixar os dois consoles desligados ao conectar os cabos. Depois de ligados, o primeiro jogador que apertar Start poderá lançar alguns blocos para seu adversário. Divirta-se!

THE AMAZING SPIDER-MAN

Golpes espertos — Para dar uma voadora, pule e aperte o botão B. Para dar um salto maior, aperte A e o Direcional na direção desejada ao mesmo tempo.

THE MAJORS: PRO BASEBALL

Se você embarcou na onda dos esportes americanos, fique esperto. Está saindo nos States um ótimo cartucho de beisebol para Game Gear.

The Majors: Pro Baseball é um game que traz vários detalhes do esporte mais popular da América do Norte. Isso mesmo, mais que o basquete ou que o futebol americano! Nos States a moçada joga beisebol como a gente joga futebol: com bola pesada, com bola leve, com times grandes ou pequenos. E o mais legal é que as meninas também jogam. Mas não profissionalmente, só por diversão.

Como nos outros games de esportes baseados nos campeonatos americanos, os maiores jogadores estão presentes. E o melhor: se você saca esse esporte, poderá criar um time imbatível, o próprio "dream team" do beisebol. Se o de basquete já arrasou na Olimpíada, imagine o que o de beisebol é capaz de fazer.

Você pode escolher o estádio em que joga, o time que entra em campo e muito mais

A rebatida é o caminho das vitórias no jogo. Escolha o lado em que prefere rebater. Daí acerte em cheio na bolinha. Tente dar efeito

THE MAJORS: PRO BASEBALL
Sega

Esporte — 2 Jogadores — 2 mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

JOE MONTANA FOOTBALL

O cartucho não é exatamente uma novidade, mas este *Joe Montana Football* continua legal mesmo depois de seis meses do seu lançamento. Qual o segredo? O próprio Joe Montana, astro máximo do futebol americano, participou do processo de elaboração do cartucho. É que, além de craque, o cara é vidrado em games!

O grande barato do game é poder usar táticas variadas de futebol americano. Os gráficos ajudam, pois são simples e têm boa definição. Isto facilita a visualização do game na tela. A música não é das melhores. Uma dica: abaixe o som do seu Game Gear. Se você manja de futebol americano, vai delirar. Se não saca nada, eis uma boa oportunidade para aprender!

Nem só de ataques vive uma partida de futebol americano! Procure defender-se da melhor maneira possível, senão você dança

GAME GEAR

JOE MONTANA FOOTBALL
Sega

Esporte — 1 Jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Escolha a tática que achar mais adequada. O cartucho permite que você escolha o time, os jogadores e tudo o mais

LIMPEZA!

Se o seu Game Gear anda dando chuviscos na tela ou se você acha que o seu equipamento está sujo, eis uma boa nova. A Sega lançou o Cleaning Gear, ideal para limpar tanto o console quanto os próprios cartuchos. Então, adeus poeira!

SLIDER

Passwords-digite estes códigos para passar direto para as seguintes fases:

Fase 25-JAPI
Fase 50-AGAG
Fase 75-JGPO
Fase 99-PCJK

OUT RUN

Tempo infinito-durante a tela de apresentação, aperte na sequência botão 1 ,botão 2 e Start. Mas fique esperto: a mágica só funciona com dois consoles conectados.

AVENTURA/DICAS

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS/LucasFilm

Aventura | 1 Jogador

Lançamento Brasoft Games

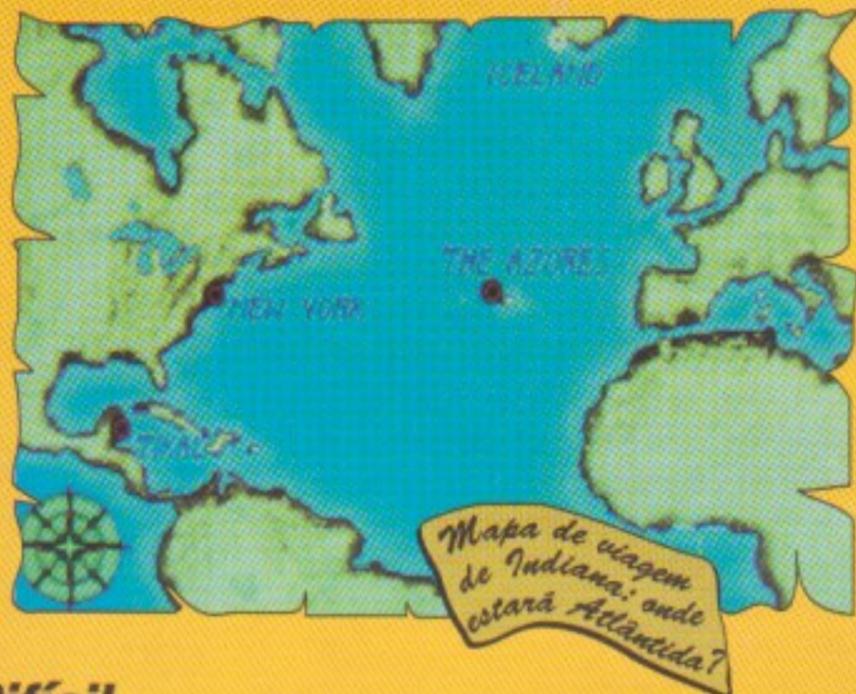
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Atlântida, o Continente Perdido. Desde que o filósofo grego Platão falou neste assunto pela primeira vez, Atlântida transformou-se num dos maiores mistérios da humanidade. Quem a construiu? Onde? Como ela desapareceu? Responder a este enigma é mais um trabalho para o herói do chapéu e chicote. Ele mesmo: Indiana Jones.

No mais novo jogo da LucasFilm Games, Indy corre na frente dos nazistas para encontrar Atlântida. Os nazis estão atrás do continente perdido porque, diz a lenda, seus habitantes usavam um minério muito poderoso chamado Orichalcum como fonte de energia. Acontece que este estranho material tem capacidade até para gerar uma explosão atômica. Já viu, né?

Novidade

Para quem conhece a aventura anterior de Indiana, The Fate of Atlantis traz várias novidades. A começar pela companheira do herói: Sophia Hapgood, arqueóloga que sabe tudo sobre Atlântida. A apresentação do jogo também sofreu modificações, como a redução do número de verbos (look, walk, talk, etc.). Os objetos que Indy carrega agora são desenhados, facilitando seu uso durante o jogo.

Difícil

Agora, cara, saiba desde já que o jogo é bem difícil. Ele exige muito raciocínio e criatividade para resolver enigmas. Além, é claro, de testar sua habilidade como piloto de balão, submarino e até camelo. Na primeira parte você terá de encontrar Sophia, que vai ajudar Indy a achar o famoso livro Lost Dialogs of Plato (Diálogos Perdidos de Platão), que traz todas as dicas sobre Atlântida.

Sophia é inteligente e prega peças em Indy. Mas às vezes você terá de usar um jeitinho pouco delicado para convencê-la de algo...

O livro está bem no meio das tranqueiras da universidade. Vasculhe estantes caídas ou estátuas de gatos

SE DECIDIR PELA OPÇÃO TEAM, CONVERSE COM SOPHIA FREQÜENTEMENTE: ELA TEM MUITAS DICAS

Três caminhos

Depois de achar o livro, você terá de escolher entre três caminhos para continuar a aventura: continuar com Sophia (opção Team), continuar sozinho desvendando charadas (Wits) ou sozinho e na base da porrada (Fists). Sim, se quiser partir para a ignorância, poderá usar mais a força bruta do que a inteligência.

Quando for preciso sair no braço, apele para o Sucker Punch. Basta apertar as teclas F e Ø e... veja com seus próprios olhos

Solução de um enigma para usar a primeira pedra: sol forte (noon sun) bate nos chifres (símbolo na posição do meio-dia)

Procurando as pedras

A grande chave de todo o mistério são três pedras circulares que Indy precisa encontrar: Sunstone, Moonstone e Worldstone. Juntas ou separadas, as três levam ao reino perdido. Apanhe a Sunstone com o francês em Monte Carlo. As outras duas estão na Ilha de Creta. Divirta-se: vai ser o maior trampo para pegá-las.

ATENÇÃO: OS ENIGMAS E LOCALIZAÇÃO DOS OBJETOS VARIAM DE JOGO PARA JOGO E DE ACORDO COM SUAS OPÇÕES.

✷ Este jogo só roda em monitor VGA. Regule o brilho e contraste no máximo. Assim você vai enxergar detalhes do cenário muito importantes ✷ O game requer HDD (hard drive disk) e suporta placas de som Adlib, SoundBlaster e Roland ✷ Todos os objetos são úteis. Até um chiclete mastigado sob a cadeira da escola pode ajudá-lo a subir rampas

MONKEY ISLAND 2

Na edição passada, falamos de coisas importantes que é preciso fazer nas ilhas Scabb e Phatt. Agora, você vai ver o trampo que dá para pegar o primeiro mapa.

O LIVRO DO GOVERNADOR - Este livro contém citações de marinheiros famosos. São frases que o ajudarão a localizar um pedaço do mapa na cripta do cemitério de Scabb Island. Pegue a chave da cripta na loja do Stanz. Para isso, você terá de prendê-lo num caixão usando os pregos e martelo. A chave está pendurada na parede.

PREGOS E MARTELO - Para apanhar este material em Scabb Island, você tem de comprar uma serra no antiquário e usá-la para serrar a perna-de-pau do pirata bêbado de Scabb Island. Ele vai acordar e chamar um "médico" para sua perna. Quem o atende é o carpinteiro, e aí você terá a chance de afanar o material.

NA CRIPTA - Depois de todo este trampo, você abre o caixão certo do marinheiro e só encontra cinzas. Pegue-as e leve à vudu lady, junto com o livro Vodoo Recipes e um pote chamado two-ash-life, que pode ser apanhado nas estantes da própria bruxa. Ela faz uma macumbinha, lhe dá o pote de volta e você despeja seu conteúdo sobre o caixão do marinheiro.

PEGANDO O MAPA - O marinheiro, que aliás era cozinheiro do navio, só lhe entregará o mapa se você fizer um favor pra ele. O favor é desligar o gás do fogão do restaurante no velho farol da praia. Ufa! Que canseira, heim?

PINBALL

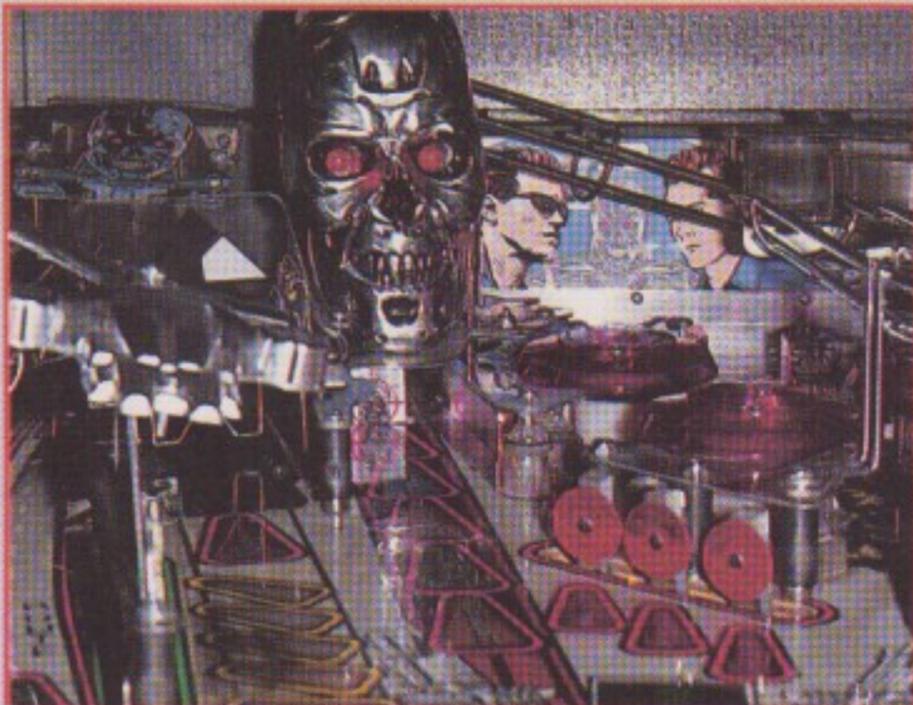
Se você tem mais de 15 anos, deve se lembrar dos pinballs antigos, tipo Cosmic, Cavaleiro Negro ou Fire Action. Pois é, eles já eram! Depois de ficar um tempão sem novidades, o pinball começa a renascer no Brasil. Máquinas como Turtles, Simpsons, Hook e, é claro, Terminator 2: Judgement Day, fazem a cabeça da moçada ligada em arcades. É por isso que, nesta edição, vamos detonar uma das melhores máquinas de pinball pra você!

TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

3 Bolas e Som Especial

Os pinballs antigos tinham 5 bolas e davam poucos pontos. Já nas ultramodernas máquinas de hoje, rolam apenas 3 bolas. Mas o score é milionário. Para ganhar um replay você precisa fazer 200 milhões de pontos!!! O que mais impressiona em *Terminator 2* é o som. Não dá pra não se emocionar ao ouvir sua voz digitalizada falando "Hasta la vista". É uma pena que a zoeira dos flippers não deixe o som em evidência. Mas tudo bem, com um pouco de esforço dá pra perceber o sonzaço que rola.

Pistola e Videogame

Uma das maiores inovações da máquina é a pistola para lançar as bolinhas. É mais fácil e muito mais divertido. E para mostrar que a alta tecnologia dos games está presente nos pinballs modernos, há um videomode. Depois de acertar a bandeirinha na boca da caveira e prender a bola, aparece uma tela de vídeo. Dentre as várias opções do que pode rolar no sorteio, há um game tipo mata-mata. Vamos às dicas.

Para ganhar especial (uma partida extra), prenda a bola na caveira e espere pelo sorteio. Daí é só torcer para cair no NEW GAME

Jogar com 3 bolas é demais! Prenda a bola na simpática caveira . Na ho de lançar a outra bola, fique ligado nos alvos iluminados que piscam. Mi bem e atinja exatamente o que estiver piscando

✱ Jogue a bola lá para cima e mande ver nas luzes para multiplicar seu bônus. ✱ Com o flipper da direita você pode encaçapar a bola em dois lugares: no alto à direita ou embaixo à esquerda. Mire bem!

ACERTE TODAS AS BANDEIRINHAS QUE PUDER. É UMA BOA MANEIRA DE DESCOLAR MUITOS PONTOS

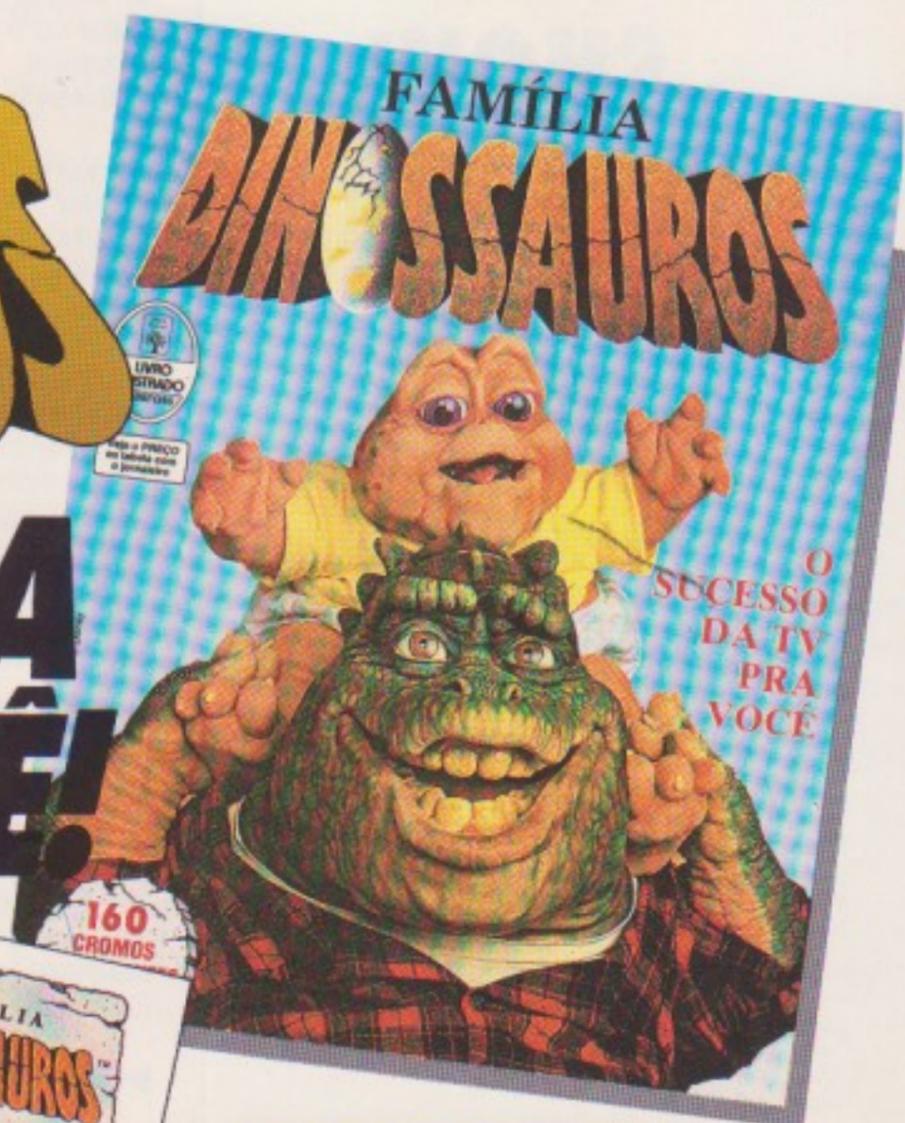
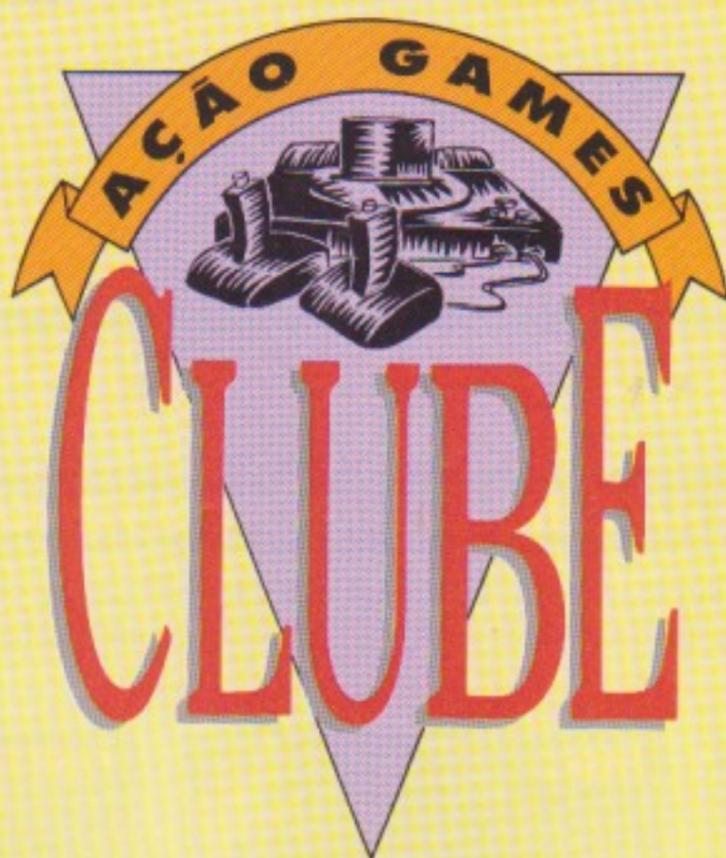
DICAS

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

Muita gente ainda curte esta superaventura. Como não é muito fácil passar pelos inimigos que pipocam na sua frente, selecionamos algumas dicas pra você. Saque aqui como acabar com os chefes das três primeiras fases.

Saca as latas de lixo? Elas não estão lá por acaso. Use-as para começar a atacar o primeiro chefe. Depois vá pra cima

Um supermonstro cabeludo. Atire na altura de seu ombro esquerdo para ele virar história...

Esse é pedreira. Fuja de sua hélice mortal e ataque suas costas. Defenda-se primeiro para atacar depois

VENDO

▶ Vendo cinco cartuchos de Mega Drive em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Leonardo Martins Soares, tel.: (0242) 42-5179.

▶ Vendo Phanton System e um adaptador J 72, com dois cartuchos com 8 meses de uso. Interessados tratar com Wagner Morello da Silva, tel.: (011) 296-8666.

▶ Vendo Mega Drive japonês, transcodificado, completo, com uma fita. Interessados tratar com Carlos Eduardo C. Gregolini, tels.: (011) 268-4644 ou 268-8138.

▶ Vendo fita *Paper Boy* do Master System em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Gustavo Peres da Silva, tel.: (054) 343-1517.

▶ Vendo dezessete cartuchos Nintendo padrão americano, mais um controle sem fio com câmera lenta e turbo, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Alexandre Proença, tel.: (011) 247-0891.

▶ Vendo dois videogames padrão Nintendo, sendo um VG 8000 e outro VG 9000 com controles e cinco cartuchos, ou troco tudo por um Mega Drive e um cartucho. Interessados tratar com Aristeu Machado dos Santos, tel.: (069) 421-3750.

▶ Vendo Master System II novo, na caixa, com manual, mais dois cartuchos e um controle Powertron sem uso, tudo por bom preço ou troco por Montain Bike seminova. Interessados tratar com Fábio Dias Salina, Rua Antônio Carlos Lamego, 222, São Paulo — SP, CEP 03807.

▶ Vendo um Game Boy acompanhado de uma bateria, uma fita e um Case Boy. Interessados tratar com Igor ou Arthur pelo tel.: (011) 887-6956 após as 13h00.

▶ Vendo Nintendo americano com 27 fitas e 92 jogos, três controles, sendo um Auto Fire, mais capa de proteção e Transcoder. Interessados tratar com Rodrigo Cristiano Ventri, tel.: (011) 215-0799.

▶ Vendo Dynavision III, com sete cartuchos, dois controles turbo, mais manual de instruções, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Luis Sérgio M. Câmara, tel.: (0132) 31-5495.

▶ Vendo um Nintendo americano com oito cartuchos, um Game Boy com Light Boy e três cartuchos, mais um transcoder para Nintendo. Interessados tratar com Fernanda de Castro Bueno, tel. (011) 62-6897.

▶ Vendo Atari na caixa seminovo com dois controles e nove jogos. Interessados tratar com Antônio Marcus Corrêa, tels. (0172) 81-4546 ou 81-1967.

▶ Vendo um Master System com sete cartuchos, óculos 3D e Pistola Light Phaser, mais um Game Gear com três cartuchos e um adaptador AC, quem comprar tudo ganha um Rapid Fire. Interessados tratar com Rafael de Castro Bueno, tel. (011) 62-6897.

▶ Vendo ou troco um Atari na caixa com 10 fitas superinteressantes e 12 jogos, mais um cartucho de Mega Drive 2 em 1 com os jogos *Quack Shot* e *Castle of Illusion*. Interessados tratar com Viviane Bielinski de Oliveira, tel. (0512) 342-9358.

▶ Vendo Atari com dois joysticks, seis cartuchos incluindo um cartucho 4 em 1, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Antônio Luiz S. de Souza. Rua Medeiros Neto, 30, apto. 101, Ed. Karol, Jd. Boa Vista Brotas — Salvador — BA, CEP 40240.

▶ Vendo um computador MSX Gradiente Expert Plus 1.1 completo contendo um monitor CPU, teclado, dois drives, Data-Corder, joystick e vários discos. Interessados tratar com Marco Antônio Mesquita Politti, tel. (0192) 77-1034.

▶ Vendo Nintendo americano destravado e transcodificado com três controles sendo um NES MAX, 17 cartuchos com selo de qualidade Nintendo, uma pistola e também acessórios para micro MSX. Interessados tratar com Miguel Suarez, tel. (011) 842-2217.

CLUBES

▶ **MANIAC GAME WORLD** — Caixa Postal 97455, Nova Friburgo — RJ, CEP 97455. Fundamos um ótimo clube especializado em todos os sistemas de videogames, inclusive em computador PC, fornecemos jornalzinho com dicas e recordes. Para ser sócio basta enviar seus dados e do seu videogame mais 1 foto 3x4 para carteirinha.

▶ **PHOENIX MEGA CLUB** — Rua QNL, 21, conj. A, Casa 8, Taguatinga — DF, CEP 72150. O Clube destina-se aos maníacos por Master System e Mega Drive. Para ser sócio, mande uma carta solicitando ficha cadastral que deve ser devolvida juntamente com duas fotos 3x4 para carteirinha.

▸ **THUNDER GAME CLUBE** — ua Prof. Virgílio da Silveira, 53, Jd.Itália, Itapetininga — P, CEP 18200. Nosso clube recém-formado mas já posui 150 associados, ele fornee um jornal mensal com dias, informações técnicas, assificados e lançamentos e todos os sistemas de vieogames inclusive computaores, para associar-se basta nandar seus dados e de seu deogame juntamente com ma foto 3x4.

▸ **CVC** — Rua Carioca, 638, pto. 201, Padre Eustáquio — IG, CEP 30730. Clube de vieogames e computadores é ara pessoas feras em PC, ISX, Nintendo e Super NES, rnecemos dicas chocantes promovemos concursos, pa- associar-se basta mandar eus dados juntamente com ma foto 3x4.

COMPRO

▸ Compro a edição número 1 e 12 da revista AÇÃO GAES, em perfeito estado de onservação, preço a combiar. Interessados tratar com abio Queiroz de Souza. Rua xossi Guerreiro, 100, Jd. Suupira, Feira de Santana — A, CEP 44100.

▸ Compro a Edição Especial ara PC da revista AÇÃO GAES número 7-E, mais jogos e PC de meu interesse. Trar com Douglas Roberto de liveira, tel. (0192) 33-2954.

▸ Compro duas fitas do sisma Mega Drive do meu intesse, em ótimo estado de onservação. Interessados atar com Ricardo, tel. (011) 26-9956.

▸ Compro os cartuchos *Super Mario 1* e *2* ou troco pelos artuchos *Tiger Heli* ou *Doule Drible*. Interessados tratar om André Torres da Silva. ua G, Qd. 17, Casa 12, Res. sa Branca, Várzea Grande - MT, CEP 78110.

▸ Compro os seguintes cartuhos para Nintendo americano: *inja Gaiden 1, 2* e *3*, *Tartaruas Ninja 1* e *2*, *Double Dragon 2* e *3* e *Robocop 1* e *2*, tudo m perfeito estado de conserção. Interessados tratar com obson Pastor Alexandre. Rua uis Inácio, 160, Calçado — E, CEP 55375-000.

▶ Compro as edições n.ºs 1 e 2 da revista AÇÃO GAMES, mais cartuchos *Ciber Shinobi*, *Ghouls and Ghosts* e *Phantasy Star*, do Master System. Tratar com Israel Martins, tel.: (067) 761-4775, Campo Grande — MS.

▶ Compro dez cartuchos para o videogame Atari 2600 em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Lailton Barboza Teles, Praça do Comércio, 7, Centro, CEP 46820, Bonito — BA.

▶ Compro os seguintes cartuchos para Master System: *Rock, Great Basket, Phantasy Star* e *Shapes and Columns*, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Felipe de Souza Campos, tel. (0246) 43-5882.

▶ Compro os seguintes cartuchos para Mega Drive: *Ghouls and Ghosts, Out Run* e *Rolling Thunder 2* ou vendo um Atari com quatro jogos e dois controles. Interessados tratar com Roberto A. Carvalho Barbosa, tel. (0186) 22-4811.

▶ Compro o cartucho *Double Dragon 2* na caixa em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cícero Silva de Lima. Rua Prof. Oscar Barreto, 261, São Paulo — SP, CEP 04840.

▶ Compro a edição número 1 e 6 da revista AÇÃO GAMES em ótimo estado de conservação, pago preço da última edição em banca. Interessados tratar com Fernando Andrigo Dias Ferri, tel. (0192) 42-7513.

TROCO

▶ Troco Odyssey com cinco jogos, um CCE VG 2800 com 31 jogos, mais dois controles de competição novos, por um Mega Drive com um cartucho, pago diferença. Interessados tratar com Leandro Rogério Bin, tel.: (011) 717-7564.

▶ Troco Dynavision II com dois joysticks Turbo Jet Control e adaptador A-60, mais um Phanton System com dois controles, pistola e adaptador J 72 e vários cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, por um Super NES. Interessados tratar com Edvaldo, tel.: (0182) 22-7190.

▶ Troco cartuchos *Karate Kid* e *Bomber Man*, sistema Nintendo, por cartuchos dc meu interesse. Interessados tratar com Odorico Carlos, tel.: (011) 869-2215.

▶ Troco cartucho *Robocop* sistema Nintendo, por *Flintstones*. Interessados tratar com Uirassú Borges Júnior, tel.: (085) 239-2868.

▶ Troco um Bit System com seis cartuchos, um adaptador e uma pistola por um Mega Drive. Interessados tratar com Fábio Covolo Mazzo, tel. (011) 298-2620.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer recordista no jogo *After Burner 2* do Mega Drive a me vencer. Chego no final do jogo com 32.763.930 pontos. Interessados tratar com Edson Ferreira da Silva Júnior. Rua Soldado Lopes Filho, 156, Deodoro — RJ, CEP 21670.

▶ Desafio qualquer ser humano capaz de me vencer no jogo *Ikari 3* do Phanton System. Entrar em contato com Bruno Martins. Rua Deputado Álvaro Fernandes, 77, ap. 201, Fonseca, Niterói — RJ, CEP 24120.

▶ Desafio qualquer ser vivo a me vencer no jogo *Fighting Masters* sistema Mega Drive, vamos ver quem vai mais longe. Interessados tratar com Thiago Carvalho Gulin, tel. (041) 254-6900.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.
Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivson, Renata VillaFranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô. **Texto** - Beto Guimarães. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão).

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente: Alaôr Machado
Gerente de Agências: Miguel Castelo
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira Júnior (SP), Lidia Camarate (RJ).
Contatos: Claudia Sano de Freitas, Nádia Araújo Lappas, Roberto José Verselles.
Supervisora de Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Ismael Assan, José Soares A. Santos

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação **quinzenal** da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020. Tel: (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890. Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de Agosto/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel (011) 823-9222

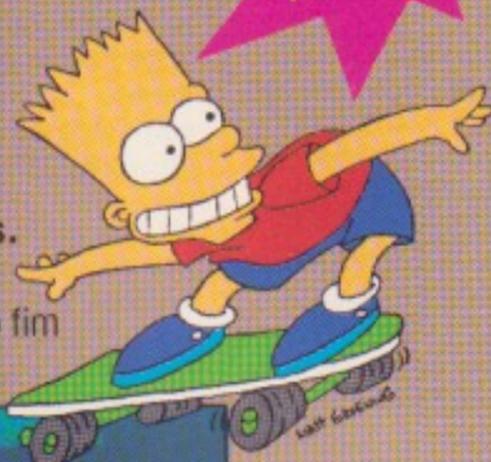
ANER IVC

Fotolito: Foto Line LTDA, Repro S.A, Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

HOOK
Peter Pan e Capitão Gancho no seu Super NES

Mega Drive
BART SIMPSON vs. SPACE MUTANTS
Explicadinho até o fim

Nintendo
B-52 - Uma abelha muito doida

SHOTS
Os principais lançamentos para o Natal e o sucesso do **Street Fighter**

E dicas, muitas dicas

LEMMINGS
A solução da última fase

PRINCE OF PERSIA
Password para 15 potes de energia

DESERT STRIKE
Invencibilidade!

EL VIENTO
Mágica instantânea

TURTLES 4
Manha pra estourar o marcador

TUDO ISSO E MAIS UM SELO DE BÔNUS PARA A SUA COLEÇÃO!

AÇÃO GAMES é videogame levado a sério

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O mundo dos Games

FLUIR
Surf

CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventura e Ecologia

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia

ASTRA
Esoterismo

FAMA
Música e Ídolos

CONTIGO
Atualidades - TV

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 054799000. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. s/1533?34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 532-0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. Rua Timbiras 1560-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lourdes -30140-MG-Fone: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 CEP 90060 - Porto Alegre - RS Fone/Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 cj. 03 Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreuy 140 - cj. 1008 - 80530 - PR Fone: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia 163 - 89200 - SC - Fone: 33-6186

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

RECADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de Nº 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

Seja você o franquiado Progames de sua localidade.
Consulte nosso Departamento de Franquia.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

Cidade de São Paulo:
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229
Tel.: (011) 950.6329
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766
Tel.: (011) 941.9957
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224
Tel.: (011) 876.5531
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088
Tel.: (011) 288.2200
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992

Grande São Paulo:
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525
1º andar - Tel.: (011) 209.0971
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120
Tel.: (011) 440.9398
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446
Tel.: (011) 458.2882
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898
Tel.: (011) 441.9429

Interior de São Paulo:
Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230
Tel.: (011) 433.0998
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
Tel.: (0123) 41.7250
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654
Tel.: (0192) 41.6828

Rio de Janeiro:
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F
Tel.: (021) 264.8336

Brasília:
SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311

Salvador:
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18
Tel.: (071) 248.0135

Senhor do Bonfim:
Rua Juviniano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776

João Pessoa:
Tambaú - Av. Nego, 200 - Sl. 112
Tel.: (083) 226.2369

Campo Grande:
Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334

Cuiabá:
Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112

Vitória:
Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1
Tel.: (027) 225.0639

Belo Horizonte:
Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5
Tel.: (031) 488.1644

Vocês Já Estão Na Idade De Conhecer Essa Moça

MOÇA MULATA
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLATE)

INGREDIENTES

1 LATA DE LEITE MOÇA

3 VEZES E MEIA A MESMA MEDIDA DE LEITE

2 CASCAS DE CANELA

1 TABLETE DE CHOCOLATE MEIO AMARGO NESTLÉ (200G)

NOZ-MOSCADA A GOSTO

MODO DE PREPARO

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE MOÇA, O LEITE E LEVE AO FOGO PARA FERVER COM A CANELA, MEXENDO DE VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INICIAR A FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADICIONE O CHOCOLATE MEIO AMARGO PICADO, MEXENDO ATÉ DERRETER COMPLETAMENTE. RETIRE A CANELA, DISTRIBUA A CHOCOLATADA EM XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSCADA.

RENDIMENTO: 5 A 6 PORÇÕES

NESTE INVERNO,
BEBIDAS QUENTES

VOCÊ FAZ E BEBE MARAVILHAS
COM LEITE MOÇA